Wii超大作「异度之刃」、「银河战士」无保留公开！ 震撼价 6.99



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.271

2010年日本大厂开发计划曝光

2010年日本大厂开发计划曝光 15位著名制作人直击专访!!

海量新作情报收录

波斯王子 遗忘之沙
勇者斗恶龙MJ2
怪物猎人 边界
LOVE PLUS 2
生化危机5 剪辑版
北斗无双/勇闯尸城2
地铁2033/荣誉勋章

游戏奇闻爆料

EA总裁给游戏业界的5条建议
噬神者在吞噬怪物猎人?
日本众宅对Win7娘的看法
战国BASARA FES.2010，火热开幕!

攻略人行道

百万吨碎片
保卫家园，将巨大战舰锯成碎片!
真三国无双 神将乱舞

特别策划

日本RPG的另一个传奇
伊苏系列终极解密书
揭开伊苏的世界
世界观与作品解读

开启旧世代的回忆之门

2D动作明星大排行

七零后与八零后的最爱

2010年3月上 总第271期
ISSN 1006-5032



壮阔的神之骨上展开人与机械的死斗，超大作RPG异度公开!!

——Prologue

在那很久很久以前，
处于荒芜的世界中，
有着走到哪里也没有尽头的海，
和那个无论走到哪里也走不到尽头的天空，
由此诞生两个巨大神明。

巨神"虚心"与机神"归心"

诞生以后便展开厮杀，
直到他们双方都变为骨骸为止。

在经历了无数日夜的大战后，
人类在巨神的骨骸上生存并繁衍，
忍受着来自机神界无尽的欺凌。

XENOBLADE
ゼノブレイド

在此快速展开本作的最新情报 从世界观到名称玄机将一气呵成

在本作故事方面，描述在过去世界只有无尽大海跟无穷天空的时代，有两名巨大神明诞生，这两名神 分别是"巨神"与"机神"，当 们诞生之后，展开了一场赌上双方存亡的相互厮杀，直到双方都变为骨骸为止。在这场经历了以万计的白天与夜晚的大战之后，直到现在，人们在由"巨神"骨骸所形成的广阔大地"巨神界"上诞生着，并承受"机神兵"的无尽蹂躏与欺凌……在游戏里，将会有七名主要角色登场，玩家们可以选择要从人类这边来开始故事，或是从其他阵营来展开故事发展，体验全新的RPG故事冒险乐趣！

然而对于游戏名称"Xenoblade"的问题，在此需要说明的是，本作与PS时代的神作《异度装甲（Xenogears）》以及PS2时代《异度传说（Xenosaga）》三部曲无任何联系。制作人高桥哲哉在采访中表示，《异度之刃》并非是《异度传说》系列的续作，本作从世界观背景、故事内容、人物关系、机体设定以及专用名词解释等等，将与以往作品完全没有关联性，完完全全是一款游戏新作。但之所以新作的名称仍旧以"Xeno"开头，也只不过是为了给自己开发的作品做一个"有共同特点的标记"而已。

随着上月三款重量级作品的公布，三款现世代主机中最另类的Wii也展现出了惊人的底力——任天堂与TEAM NINJA合力开发的《银河战士 另一个M》、坂口博信的《最后的故事》、以及备受关注的《异度之刃（Xenoblade）》，Wii的大作阵容也再次壮大，重磅来袭之后是无限的期待。这里插句题外话，本作是任天堂出资并与Monolith合力开发的，所以指望未来在非任氏主机上玩"移植的完全版"的人还是最好别抱什么期望了。预定于2010年春季在Wii主机上推出这款新作是由"异度系列之父"——高桥哲哉亲手打造，而关于高桥哲哉本人我们会在后文中向大家介绍。本作的宣传语便是"回归原点的全力之作"，那么以重返RPG原点为主题，并收录内容多达60个小时以上剧情故事的本作，在目前现有的资料来看，关于系统和人物方面还并未给出过多的线索，我们也会一直密切追踪关于本作的最新情报，还请大家关注我们以后的介绍。 □文/桔梗

NINTENDO Wii	本刊译名：异度之刃			2010年春季
Wii	RPG	任天堂	价格未定	日版
	DVD	1人	480P	审查预定

强调回归RPG原有乐趣 超高自由度并非无迹可寻

从“异度之父”高桥哲哉对本作的个人感言中看，他强调了本作中的很多实际游戏时的内容，当然了，这些内容多是以游戏大体介绍为主，而与游戏及战斗系统和角色方面无关。在正式的官方情报披露之前，所以我们不妨先看看他是如何加以说明的。

“老实说，‘巨神’与‘机神’这样的词汇让人感觉很没内涵（笑），但不会让玩家感觉不知所谓而疏远。巨神一侧是有机生命体，而机神一侧为机械生命体，为了与威胁到人类生存的机械生命体战斗而展开冒险。”

“我们本着易懂的原则来构图，修正了以前作品中强行加入的那些‘自以为是’的故事和在事件间隔中插入游戏这样可能会妨害到世界观和剧情代入感的做法。然而本作与以前的XENO在世界设定和故事上无关联，但是个人希望自己作的东西拥有某种共通性，所以XENO作为关键字缘于此。”



↑制作组表示，本作地图广大但不会找不到路，主线及支线任务在系统里都有相关的提示，除了主剧情，寻找风景秀丽的秘境也可以获得经验，序盘打不过的怪物在成长后可以回来再打。

与威胁到人类生存的机械生命体战斗……



↑高桥哲哉表示，故事和人物虽不像以前的作品中那样深奥难懂，但是这也并不代表本作在这方面会显得薄弱，只是制作小组会从设定上进行更加人性化的诠释，所以玩家对于这一点可以尽管放心。

对RPG类型已经绝望的人 一样能从本作找到新的动力

高桥哲哉认为，目前的RPG多是“以事件和剧情为主”，这种制作模式已经进入一种游戏开发的死胡同，而本作所强调的是“回到RPG最初的冒险本身的乐趣，虽然自由度高，但并非无迹可寻”。本作若按一般的玩法通关的话要用50-60小时，并且基本不需要练级，没有冗长的剧情去看，会让玩家主观感觉过得觉得比较快。地图虽然广大但不会遇到找不到路的情况。而剧情主线及支线任务都在系统里都有相关的提示，除了主剧情，寻找风景秀丽的秘境也可以获得经验。序盘打不过的怪物可以放到成长后再回来打，去过的地方可以回来。各个区域因为出于残骸的不同部分而有气候、风格的不同，比如头部就是幻想风格，后面还可以到残骸的体内。两个残骸凭借之间拼杀交错的剑相连，从一端到另一段和日本列岛一样广大，一般RPG是横向的地域，而这个是从下至上的立体的广大。

进行常规战与机甲战无需任何切换……



↑制作人高桥哲哉表示本作没有冗长的过场剧情去看，从而会让玩家从主观上感觉过得觉得比较快。



战斗实时进行，敌人地图可见，临近的敌人会过来帮忙，战斗画面不切换，各种RPG要素均有。本方三人一组，可操纵一人加两个AI。进入战斗后一定间隔自动攻击，中间可以选择成为Arts的必杀技，包括攻击及回复技，Arts需要装配。



游戏的内容绝无妥协

“就算硬件机能提高了3倍，作品投入的人员和预算以及最后的销量也没办法相应地提高3倍，这样一来制作中就必定会考虑要删除哪些部分。但是针对这个问题，我们在开始制作时就考虑的是要完成全部需要怎么做，结果就是想做的都做进去了，这一点确实值得庆幸。”

“最后要对玩家的说话就是，本作能让那些觉得自己已经对RPG‘寒心’的人也同样可以认真去玩的作品（笑），无论是《异度装甲》还是《异度传说》三部曲，通过这次monolith与任天堂的合作，我们有信心只要是一款好的游戏，无论是谁都一定可以从中感受到与monolith之前作品所具备的不同，以及我们未来将要发展的方向。”



↑故事的中心将会围绕着这把“异度之刃”展开。

新时代RPG顺势袭来 Monolith与任天堂的结晶



高桥哲哉专题介绍，全作品开发经纬！！



高桥哲哉，1988年进入日本Falcom公司负责进行游戏设定，曾担任过《英雄传说》系列的设计。在这段时间，高桥哲哉与田中久仁彦（在那之后的《异度装甲》与《异度传说》三部曲的人物设计师）共同担任Falcom旗下部分游戏的角色设定工作。

过了不久，高桥在1990年时跳槽进入了SQUARE公司，起初同样也是负责他的长项——图像设计，只不过这次换成了大名鼎鼎的FF，先后经历了《最终幻想4》、《最终幻想5》以及《最终幻想6》，在有着FF的庞大工作量之余，高桥在这期间也曾担任了不少其他游戏的图像设计工作，这为他以后独立制作游戏积累了宝贵的经验。

然而在1995年，高桥哲哉因故未能参与到《最终幻想7》的项目工作，但是他的才能被坂口博信看中，并鼓励他负责其他项目。在坂口博信的推荐下，高桥进入了河津秋敏负责的《浪漫沙加》系列的开发，进入了《沙加 开拓者》的开发团队。在这段时间中，高桥除了工作之余，还独立完成了另一作品的初期工作，那便是日后的PS时期传世之作——《异度装甲（Xenogears）》的雏形。

过了相当长的一段时间后，社内的《最终幻想7》开发完成，游戏也随之大卖。坂口博信马不停蹄地开始了《最终幻想8》的企划工作，由于高桥自己所写的剧本（日后的《异度装甲》）与《最终幻想》一贯的幻想风格差别迥异，所以未被采用。这也是高桥进入SQUARE后的第二个人生低谷，但正因如此，为以后《异度装甲》的成功再次打下了伏笔。



不久之后，《异度传说》项目便开始正式开启，高桥哲哉担任游戏导演与制作人，田中久仁彦担任角色设定，随后游戏大卖90多万套，如果算上海外版也超过了150余万套的销量，由于此作有着曲折的开发过程以及与《最终幻想8》的渊源，玩家中甚至有"素质远超FF8"的说法。

然而前作的成功并没有催生出续作的开发计划，SQUARE由于公司经营不善以及电影版《最终幻想 灵魂深处》的庞大开发资金的转移，导致旗下多个名作都一时中止了开发，甚至永远消失在人们的视线中。而《异度装甲》便是其中一个。高桥哲哉和田中久仁彦也随之来到了NAMCO，各中曲折也只有他们自己最清楚。

时光飞逝，在FANS们的苦苦等待下，到了2001年，NAMCO召开新作发布会，人们看到了久违的"Xeno"这个名字，制作小组在转投NAMCO公司后于2002年在索尼PS2平台上推出了《异度装甲》的后续作品，但因《异度装甲》的名称版权归原先SQUARE公司所有，因此续作的正式名称就被更改为《异度传说》。虽然《异度装甲》是系列的第一作，不过单就故事剧情而言《异度传说》的故事背景在《异度装甲》的万年之前，应该说《异度传说》对于《异度装甲》来说是超前传。虽然更换了制作公司，但制作小组仍是原班人马，相对来说原本的一些制作理念得以保留下来，另外系列亮点之一的音乐制作仍然是由光田康典包办。

《异度传说》于PS2平台上共推出三作，分别为《异度传说 EP1 力之意志》、《异度传说 EP2 善恶的彼岸》、《异度传说 EP3 查拉图斯特拉如是说》。据制作小组透露今后的续作还将会以三部曲的方式推出，此话一出便让所有死忠玩家们欢呼雀跃！

三部曲推出后又是几年过去，然而就在"异度"这个名字快要消失在人们记忆中的时候，《异度之刃》的出现又重新焕起了人们的期待。

「异度装甲」

PS 1998年2月11日

本作讲述了一个持续千年的爱情故事。游戏的主角生活在"现代"，随着情节的层层推进，多少代人的恩怨纠葛，在战争与理解、仇恨与友情、命运与反抗的演绎中一点一点显现。游戏对节奏的控制十分到位，轻重缓急，一气呵成。剧本的优秀，保证了游戏井然有序，在庞大的内容面前，交待时是应对自如，有诗一般的气息。

Xenogears另一个特点是如画的美丽。也许不能和后起的PS2的机能相比，但是Xenogears毫无疑问的把PS的机能发挥到了极限。城镇的设计，柔和了中西方的色彩，在游戏的背景下变化得天衣无缝，自成一体。游戏开始的边境小镇，草的香味扑面而来；沙漠里的街道，从画面里散发着热气。更难能可贵的是，这种逼真的效果中艺术与平易近人达到了出色的调和，那种仿佛水彩和油画一般的感觉，迷倒了多少那个时代的玩家。还要提到的是，主要人物的设定，是由田中久彦仁来完成的，他的画风恰好和Xenogears要表现的美契合，从原画设定的资料看来来，修改和润色也是相当努力。游戏中人物的栩栩如生，和这点是难以分开的。

Xenogears最优秀的地方，应该还是那天籁一般的音乐吧。很难想象有几个游戏，而且还是PS上面的游戏，能让玩家在游戏时放下手柄，静静的闭目聆听吧。Xenogears的音乐制作由著名的光田康典谱曲，如大家公认的，要想在机能稍差的PS上面做好音乐，就只能把旋律的美做到极致！光田康典与游戏的音效们合做到了这一点，由此还产生了大量光田迷。Xenogears中涌现出了大量优美的旋律，后来的勉强可以算姐妹篇的Xenosaga，已经难以在音乐上超越Xenogears，许多人甚至说，在整个电视游戏界，能与Xenogears的音乐相提并论的游戏就只有一两个。能获得如此高评价的Xenogears音乐，除了音乐本身的出色之外，毫无疑问的还得益于音乐与游戏接合的精巧，那不是技巧上的简单调整，相信每一个体会到Xenogears美丽的人都会体会到作者们的用心良苦。

当然Xenogears不是一个完美的游戏，但是从某种意义上来说是SQUARE一次实验的它，却在相对自由的环境下敲击出了难以超越的光芒。瑕不掩瑜，也许这样的Xenogears才是我们心中的完美。

「异度传说EP1 力的意志」

PS2 2002年4月3日

星团联邦间权力的对抗，玩家将在战役中发现一桩不寻常的恐怖阴谋。人类在舍弃地球后，便在外太空的行星各自组成新的国家，这些数以万计的行星国家所构成的宇宙文明，就是星团联邦。某一天，宇宙间突然出现了一个具有强大力量却来路不明的团体，即使星团联邦如此巨大的组织，也无法避免受到神秘集团Gnosis的攻击，让人类遭受到濒临灭绝的危机。于是星团联邦也开始了一连串对抗GNOSIS的行动。游戏中，主角的主要工作为开发对抗GNOSIS的机器人"KOS-MOS"，KOS-MOS是一个具有特殊能力的战斗机器人，其力量足以和Gnosis抗衡。但自从KOS-MOS发生了暴走事件后，主角和Gnosis神秘组织间的战斗，便越益地紧张激烈，而且，从战斗之中更逐步揭开了在世界某处秘密进行的重大阴谋。

「异度传说EP2 善恶的彼岸」

PS2 2004年6月24日

游戏在系统上比前作有所改进，增加了合体技的设定及攻击区域等新要素。在画面方面则更加强化，更加的精细和华丽。所有角色重新制作，比前作更加富有成熟感。剧情方面依然具有复杂的深度，在解释前作谜团的同时又设下了更多的伏笔。

「异度传说 EP3 查拉图斯特拉如是说」

PS2 2006年7月6日

从EP2结束一年后，故事主人公**シオン**发现**ヴェクター**与**グノーシス**现象的关系从而辞退**ヴェクター**所有的职务，并与地下组织"**スキエンティア**"联手，将**ヴェクター**一的的企图揭发而独自活动。T-elos的出现给众人不可预料的疑惑和阴谋，众人随即奋起展开一连串决战，全部真相也得到了诠释，而"异度传说三部曲"至此也随之完结。

「异度之刃」

Wii 2010年春季

新的开始，原点的回归。



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.271

COVER 街霸

PENGUIN Bros.

Vol.271 2010 march

CONTENTS

GAME GUIDES 攻略人行道

REMARKABLE REPORTS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）;
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜

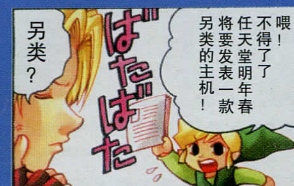
■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先;
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

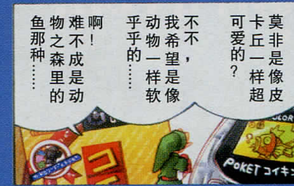
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

另类的商品









版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/刘禹/张建凯
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年第一招、招、招、招聘

大家新年好，《电软》2010年第一期总算出炉了。这期主打内容不用说也是《FF13》啦，希望各位看得高兴。既然迎来新一年，咱们《电软》接下来也会增加很多新内容和看点，同时也给爱好游戏的你创造不少可以发挥能力的机会。在本页右上方一直挂着一个固定的招聘版位，眼尖的同学一定留意过。下面就是2010年招聘启事啦，有意成为《电软》小编的同学请速速发来简历，本启事有效期到2010年3月。

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK，就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔～

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 271

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《超级马里奥银河2》确定发售日是本次任天堂北美峰会最令人兴奋的消息，这将是Wii最新的高峰吗？

EVENT 日本专讯

坂垣伴信与TECMO达成和解 因奖金及解雇造成的官司终结



本刊讯 就在TECMO宣布解散的前后脚，硫酸脸坂垣伴信与TECMO正式达成了和解协议，这场长达一年多的官司终于落下了帷幕。

坂垣伴信于2008年5月，因《忍龙2》开发项目奖金纠纷将任职的TECMO公司告上了法庭，并肆意指责当时的社长安田善已，TECMO公司因此将坂垣伴信从公司解雇。坂垣伴信在2月26日发表的公开声明中称，由于TECMO公司已经支付了欠他的奖金和解雇产生的违约金，两者之间不再存在金钱上的纠纷，决定与TECMO达成和解，为此特意通告。另外，坂垣伴信还表示他感谢一直以来支持他的玩家们，目前他正在计划制作一款全新的原创游戏，不过距离发表可能还有段时间，他对目前世界上一些优秀的游戏非常感叹，预想会为此做出些什么，今后还请大家继续支持他。看来，TECMO一倒，“硫酸脸的怨念”也消失了，拿钱走人，该干什么干什么去了。

SOFT 日本专讯

索尼称2010年破解盗版将绝迹 GEN小组声言不放弃破解之路

本刊讯 PSP官方6.2系统已经让年初的很多游戏遭到杯具的命运，就在很多人期待新自制系统问世之时，索尼和GEN先展开了口舌之战。

近日索尼出版发行部高级副总裁Rob Dyer表示，2010年索尼将在反盗版之路上取得长足的进步，他们就像战场上对战的对手一样，反盗版的战争将永远不会结束。Rob Dyer还表示今年头两个月索尼的反[破解工作已经取得初步成效，他们将继续努力，力求关掉所有有关破解的后门。在他的发言公布后没多久，发布过5.50GEN D-3（目前最高的自制系统版本）的PSP GEN小组就针锋相对的反驳道，索尼的这种态度过于狂妄，从理论上来说要想完全关掉后门是根本不可能的，GEN官方论坛的NDLR还表示，如果2010年破解么有出现，那么就请期待2011年，他们永远都不会放弃对破解的追求。由此可看，短时间内GEN小组是不会再发布新的自制系统了。



SCOOP 日本专讯

2010东京电玩展开幕日期确定 CESA会长和田洋一激情发言



本刊讯 日本电子计算机娱乐协会（CESA）于2月26日召开新闻发布会，宣布了2010年度东京游戏展的开展日期，和田洋一同时还暗示了TGS扩充的可能性。

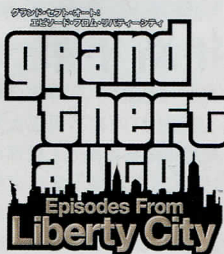
发布会正式宣布2010年度东京游戏展开展时间为9月16日至9月19日，16、17日为面向业内的商务开放日，需要有邀请函和记者证才可入内，18、19日为面向公众的一般开放日，门票价格1200日元，小学生以上免票。主办方CESA的会长和田洋一与联合主办方日经BP社长平田保雄共同面向媒体致词，在一番例行的发言之后，和田洋一半开玩笑的表示TGS一年举办一届显得有些过少，不适应节奏越发加快的业界发展，他希望今后TGS可以每年举办三届，更好的为厂商宣传主机和游戏。平田保雄则表示游戏业是日本少数值得骄傲的产业之一，为了能让更多的厂商参加TGS他们联系了很多人，对2010年的TGS他们充满信心。

EVENT 日本专讯

Take Two正式进军日本市场 亲自发行双平台GTA追加章节

本刊讯 美国著名的游戏发行商Take Two宣布正式进军日本市场，今后包罗《横行霸道》、《生化奇兵》在内的旗下品牌作品均将由其亲自发行推广。

《横行霸道》此前一直由CAPCOM代理日本版的发行推广，而《生化奇兵》系列则是由spike代理发行，且都在日本取得了不错的销量。也许是看中了这块商机，Take Two正式决定参入日本市场。作为见面礼，Take Two首先将在日本推出《横行霸道 自由城的故事》，此作就是原先在欧美地区推出的，X360独占的《横行霸道4》两款追加章节的合集版本，由于与微软的独占协议到期，本次推出的日本版将同时推出X360和PS3双版本，并且是以独立的光碟形式发售的合集版，并非DLC的形式。Take Two还表示能在日本建立发行体系感到很高兴，建立与日本玩家和日本业界良好的关系有利于树立公司的品牌形象，今后希望能进一步巩固这种关系。预计今后的，《横行霸道》新作日没欧都能同步上市了。



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●苹果iPhone手机的中国大陆网络商店近日开始销售《最终幻想1》和《最终幻想2》游戏软件，售价与全球保持一致，两款游戏容量分别为72MB和143MB，可以选择日语和英语两种语言。这也是大陆历史上首次以真正合法身份销售《最终幻想》系列游戏。

●SNK PLAYMORE公布了格斗有些新作《拳皇13》（KOF13），预定将在3月25日秋叶原举行能够的现场发布会上公布具体详请，目前可知的是本次新作将采用TAITO的Type X2基板。

●SEGA宣布NDS平台足球经营游戏《创造球会DS 挑战世界2010》将于5月27日发售，价格5500日元。本作将在前作的基础上增加实名选手和对应Wi-Fi的功能，并增加率领日本代表队的“日本代表挑战模式”和用国家队对战的“国家模式”。

●SEGA宣布将于3月18日在PSN上提供《如龙4 传说继承者》的试玩版，其中包括STORY MODE和4-type BATTLE MODE两个模式，前者可以体验主人公秋山骏开头部分的故事剧情，后者则可体验4名主人公不同的战斗方式。游戏正式版同样将于3月18日发售，价格7980日元。

●微软的中文化小组宣称他们已经拿到了《阿兰觉醒》的授权，这款X360独占的大作将会同步推出中文版，也会有中文奠定版。另外该作已经确认游戏桢数为30桢，分辨率为720P，不过某些场景依然会是60桢显示。

●日本软件周间销量统计，PS3《生化危机5 AE》首周14万套，PS3《暴雨》首周销量2.6万套，PSP《噬神者》当周售出6.8万，累计实际销量已达到了45万套，NDS《勇者斗恶龙6》当周售出43万套，累计销量已达120万套。

●PC人气AVG游戏《水仙》，将于PSP平台推出新作《水仙 如果还有明天》，预定5月27日发售，本作将是带有完结篇性质的强化移植作品。

●SEGA宣布NDS游戏《马里奥与索尼克在温哥华冬奥会》全球累计销量已经突破600万套，SEGA和任天堂表示该作销量的突然猛增很显然与今年2月举办的温哥华冬奥会有关。



←借助奥运会大赚特赚，成功的商人都是时势造的。

EVENT 日本专讯 SCE宣布解散等待重组，17年历史使命终结 PSN网络部门划归总公司，新SCE即将诞生

本刊讯 SCE解散了？关门了？不要误会，这只是一次正常的部门重组。索尼于2月24日正式发表将吸收SCE的网络部门，分割出的游戏部门将在4月1日重组为新生的SCE，专门针对游戏开展业务。

索尼电脑娱乐（SCE）于1993年作为索尼公司的100%子公司成立，专门运营PS游戏机等娱乐业务，以PSN为中心网络服务也是由SCE一手打造起来的。本次部门重组在早先的索尼年度战略说明会中已有提及，网络部门将整合到总公司，不单单面向PS系游戏机，今后即将扩展到所有的索尼旗下品牌当中，成为跨评语的网络服务终端，索爱手机、索尼电视、甚至索尼数码相机都将支持PSN的网络武夫。而分割出去的SCE游戏部门目前更名为"SNE platform"，由索尼总公司吸收合并，成立13年的SCE从此解散。今年4月1日，将以SNE platfor为基础，组建新的索尼电脑娱乐公司，SCE将以完全面向游戏开发、制造销售及发行的子公司身份获得新生。新的SCE将只为游戏服务，而PSN将成为索尼旗下的大众网络平台。

的确是虚惊一场，SCE就是把PSN业务交给总公司了而已，SCE换身衣服还是SCE，PS相关业务还会照超运行。其实这样也好，让SCE专心做游戏，省得搞那么多花花肠子说大话搞周边产业。



←PS3这个世代是无法称霸了，但至少可以保住半壁江山。

EVENT 日本专讯 TECMO公司正式宣布解散，脱裤魔走好！权利义务及资源人力划归KOEI，等待合并

本刊讯 TECMO公司于2月25日发表正式声明，由于与KOEI合并日期的临近，公司宣布正式解散，到3月31日为止，原公司所有的有形及无形资产将统归KOEI所有，等待4月1日的正式合并。

KOEI和TECMO两家公司于去年4月1日成立了联合公司KT，财务结算统一执行，但依然运营着各自的业务，去年底两家公司决定将于今年4月1日完全合并，KT取代两家公司成为唯一的总公司，旗下品牌及人员资产都将统一。本次TECMO宣布解散即为正式合并的前奏曲，今后将不会再有TECMO这家公司，KT，即KOEI TECMO将继承它的全部衣钵。同样的，KOEI也将择日宣布解散，同样划归至总公司。



↑硫酸脸的遗作给TECMO带来了最后的回环，但同时也宣告了一个时代的结束，今后不会再有TECMO了。

目前TECMO名下的权利义务，公司资产、品牌及公司员工均暂归KOEI方面统一调度，在KT总公司的主持下分配重组，当然这不可避免的将涉及到裁员问题。不过TECMO旗下的品牌肯定不会受影响，TEAM NINJIA这样的王牌制作组肯定也会完整保留，为此担心的玩家们大可宽心。至于是否招硫酸脸回来主持大局，那就只有KT的高层知道了，也许那家伙正看着脱裤魔的解散偷着乐呢。

虽说是早已定下的合并程序，但作为从FC时代就已被人熟知的名厂落得今天这个地步也确实挺可悲的，和硫酸脸闹官司的丑闻让公司人才大量流失，财务亏损严重，令其不得不走上与其他合并重组的无奈之路，这样的下场，只能怪TECMO咎由自取了。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●NBGI首次公开了高达VS系列最新作《机动战士高达 EXTREME VS》的宣传影片，本作预定2010年推出街机版本，家用机移植未定。从影片中可以看到游戏依然像前作一样为乱斗题材，夏亚专用勇士、吉姆、滋达、海盗高达等新机体将参战。

●北美地区的网络销售网站确认，X360版《最终幻想13》确定区域锁定，只有美版X360主机才可运行，同时SE也确认了X360版锁区的消息，并再吃重申X360版《最终幻想13》不会在日本发售，也不会在亚洲地区上市，因为SE与索尼方面签有PS3跛的相关独占协议。

●NBGI最近发布了PSP版《偶像大师SP》的第13弹DLC，本次追加内容主要为《薄暮传说》女主角的COS换装"エステル篇"和新剧情"高木社长杀人事件"，这套换装共包括1000日元的衣服、200日元的法仗、200日元的盾牌、追加的新乐曲分12人份各售150日元，新剧情售价500日元，另外还有一个免费的背景壁纸，本套DLC于2月24日起提供下载。此前本作的DLC道具累计下载量已经超过了100万次。

●近日索尼方面的Christer Ericson确认，PS3《战神3》将不支持硬盘安装，理由是该作为完全无缝式读盘，没有读盘画面，因此不需要安装。《战神3》的美版容量确定为38GB，而欧版则为40GB，包含9国语言。

●KONAMI于AOU2010游戏展上公开了MGS系列最新作《合金装备 ARCADE》，本作是一款街机游戏，需要手持光枪并头戴3D立体眼镜来游玩，现场KONAMI还提供了机台供玩家试玩，游戏主推的3D图象效果颇具吸引力。

●近日有情报公开X360版《最终幻想13》三张碟的总容量确定为18.5GB，对比PS3版的38GB容量减少了一半。其中第一张碟5.9GB，第二张5.8GB，第三张为6.6GB，玩家的硬盘必须是60GB或更大容量的型号才能一次性全部安装。

SOFT 日本专讯 进军世界，LEVEL5欧美分部设立 年内成立美英分公司发行游戏

本刊讯 来自西日本新闻的消息，LEVEL5公司预定将于年内在美国、英国设立两家全资子公司，届时公司的开发及发行工作将全面进军海外。

LEVEL5早年是由SCE扶持下的，专门为PS系主机开发游戏的游戏开发商，以精致的创意制作和擅长卡通渲染技术闻名业界，代表作为《暗云》系列和《勇者斗恶龙》8代和9代。以《雷顿教授和不思议的小镇》为契机，LEVEL5逐渐成长为一家具备发行能力的综合性游戏厂商。从今年夏天开始，LEVEL5预定将在美国设立第一家100%子公司，年内将在英国设立第二家子公司，全面负责公司海外作品的发行工作，此前海外作品的发行都是交由SCE、任天堂第一方来负责的。LEVEL5社长日野晃博表示，海外市场的广阔空间具有极强的吸引力，希望能够在世界范围内一展身手，力求成长为世界一流的公司，打造世界一流的品牌。LEVE5到今年7月期预计将达到100亿日元的销售额，超过去年同期的70亿日元，这家公司已经越发强大。

日野晃博的确是个有才干的人，从给SCE打工的小工作室，到今天独立发展海外业务的实力派厂商，作为日厂的后起之秀，LEVEL5让世界看到了日本业界还是有希望存在的。



↑当年PS2的《暗黑编年史》就让人觉得LEVEL5前途无量，现在来看果真如此。

SCOOP 美国专讯 任天堂2010北美媒体峰会概要 NDSi XL，众多大作确定发售日

本刊讯 任天堂于美国时间2月24日在美国三藩市召开了媒体峰会，一举公开了众多将在北美发售的作品信息，美版的NDSi LL也已确定发售日期。

美版NDSi LL定名为NDSi XL，造型规格与日版完全相同，大屏幕、大容量内存将带来更新奇的体验，新机器定于3月28日在北美上市，售价189.99美元。任天堂同时宣布Wii在全世界超过百万销量的游戏已经达到76款，其中第一方22款，第三方54款，NDS超过百万销量的作品达到108款，其中第一方54款，第三方63款。Wii和NDS网络下载游戏总数已经超过了500款。



↑飞机场的候机时间其实是相当乏自己找点乐飞机场的候机找点乐子真的很难熬游戏

软件方面，《超级马里奥银河2》预定5月23日在北美发售；由TECMO担任开发的《银河战士 另一个M》预定6月27日发售；《罪与罚2》预定6月7日；《波斯王子 忘却之砂》预定美版5月18日发售，欧版5月20日发售，Wii版还将独占附送初代《波斯王子》游戏；《怪物猎人3》预定4月20日在北美发售，与日版同样将有普通版和同捆PRO经典手柄的限定版，本作美版的线上游戏将免费，并支持Wii Speak进行语音聊天。此外，《勇者斗恶龙9》将由任天堂负责在北美发售，上市日期及价格暂时未定，任天堂称将在今年年内与美国玩家见面。

HOT TOP GAME NEWS
新闻直击

●法拉利经过长达七年的许可禁止，最近终于重新回归《极品飞车》系列。X360《极品飞车13》推出了新的DLC包，其中将包括十余款经典的法拉利跑车，该DLC售价10美元。

●SEGA宣布时隔十余年的招牌游戏正统续作《刺猬索尼克4 第一篇章》，将同时登陆PS3/X360/Wii平台，为网上下载专用游戏，预定今年夏天推出，游戏画面风格将保持当年MD经典的2D传统风格，画面素质很高。



●日本麻风病学会最近向CAPCOM公司做出严正交涉，就《战国BASARA3》中新增角色大谷吉继的设定要求做出修正，原因是历史上的大谷吉继传说患有麻风病，而游戏中的设定为“其所患的重病会带给其他人以诅咒”，而且全身绷带的造型令人感觉不适，麻风病学会认为CAPCOM这一设定侵害了麻风病人和麻风病恢复患者的人权和身心健康，要求CAPCOM回避涉及麻风病的游戏设定以免造成误导甚至偏见。目前CAPCOM还未对此事做出回应，后续还需等待进一步的发展。

●光荣公司公布了女性向恋爱游戏新作《金色的琴弦3》的发售信息，游戏将同时登陆PSP和PS2平台，预定2月25日发售，游戏聚集了一大票人气男声优倾情演出，福山润、小西克幸、宫野真守、石川英郎、森田诚一等均扮演各种类型的帅男等待着您来追求。

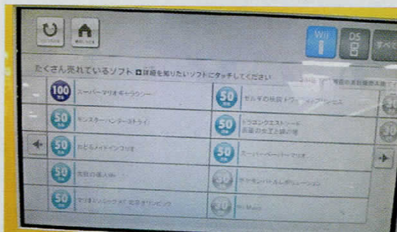
●SE宣布龙背小组的双平台新作《尼尔》两个版本的语音将不同，PS3版将收录日文语音，而X360版将只有英文语音，同时SE还公布了PS3版的声优阵容，游左浩二、野中蓝、田中敦子等将担当主演。

●小岛广播节目最近的一期中，公开了水树奈奈为《合金装备 和平行者》演唱的另一首主题歌《恋の抑止力》，水树奈奈同时也是游戏中重要角色PEACE的声优，该作早先在PV中放出过的主题曲名为《HEAVENS DIVIDE》。

●5pb公司宣布PC恐怖题材游戏《尸体派对 血色笼罩》将于2010年内推出PSP版本，《尸体派对》是TeamGrisGris使用《RPG制作工具Dante98》制作的一款恐怖冒险游戏，讲述4名女学生在废弃教舍中逃脱的故事，曾获得1996年娱乐软件大赛的最优秀奖。本次的《血色笼罩》则是09年推出的强化版。

SOFT 日本专讯
超级马里奥银河日本销量过百万 日本Wii游戏百万销量增至11款

本刊讯 来自任天堂零售店的消息，于2007年11月发售的任天堂Wii游戏《超级马里奥 银河》，截止今年1月31日累计销量已突破百万，成为日本Wii游戏第11款白万作品。同时也是任天堂第11款在日本过百万的Wii游戏。



↑日本游戏界萎缩严重，但唯一不变的是任天堂那辉煌依旧的口碑与销量。

《超级马里奥 银河》07年发售后，首周销量达到25万套，当年任天堂将该作的出货提高到93万，经过了两年零三个月，该作实际销售数量终于突破了100万，这是继《Wii Sports》《第一次的Wii》《马里奥派对8》《Wii Fit》《任天堂明星大乱斗X》《马里奥赛车Wii》《动物之森 城市人》《Wii Sports Resort》《Wii Fit Plus》《新超级马里奥Wii》之后的第11款日本破百万作品，而这些游戏，无一例外的都是任天堂第一方游戏。根据统计机构MC的数据，CAPCOM于去年8月1日发售的《怪物泪人3》到目前为止仍然未达到百万，依然在90余万间徘徊，不过该作的确是最有希望成为首个第三方Wii百万销量的游戏。

任天堂第一方的过于强大在这份11强名单中就能知晓，不管是日本还是世界，任天堂都独霸着Wii平台的软件市场，对此我们只能期望《怪物猎人3》能争点气，早点到百万打破第三方无百万的历史了。

EVENT 美国专讯
iPhone百万销量阵容再添新丁 Gameloft累计超600万势头迅猛

本刊讯 澳大利亚手机游戏开发商Firemint近日宣布，他们推出的iPhone游戏《饥肠空管》累计销量已突破150万套，苹果旗下的手机游戏大军已经越发壮大。

《机场空管》是从App Store网上商店下载销售的一款游戏，苹果曾于去年宣布该平台的累计下载量已超过15亿次。该作在20多个国家的App Store网站上线后一直在付费软件中名列榜首，最高首日销量超过3.5万，就连开发商Firemint公司的CEO都表示没有想到会取得如此大的成功。而作为手机游戏开发大户的Gameloft宣称在App Store平台的软件销售量已达到600万，该公司已经发售了超过35款的iPhone/iPod Touch游戏。Gameloft公司CEO表示“iPhone/iPod Touch为他们提供了一个革命性的游戏平台，他们将继续努力推出更多相关的作品。

iPhone近年的发展大大超出了很多人的预料，不过相信传统游戏界的巨头们不会对此坐以待毙的。



↑苹果的手机游戏已进化到了堪比现世代家用机的水准，太强大了。

←融合了PSP的高画质和NDS的触摸屏，还能更强大些吗?

SOFT 日本专讯
冈本吉起游戏共和国两款新作公布 人魔共战Majin，电影改编泰坦之战

本刊讯 冈本吉起的游戏共和国（Game Republic）最近一举公开了两款新开发的游戏作品，一款为幻想题材的AVG，一款则为根据电影改编的ACT游戏。

暂定名为《Majin》的新作，是一款幻想风格的AVG类型作品，宣传口号为“幻想动作AVG”。游戏共有两名主人公，一个是不擅长攻击但却以速度见长的人类，以及身躯庞大，力大无穷，以蛮力攻击为主体的魔人，两位主人公各具所长，运用各自的优势互相协助，取长补短，来解开一道道谜题冲破一道道障碍，是偏重协力合作的AVG游戏。该作同时登陆PS3和X360，预定2010年发售。



↑从题材来看是模仿《战神》的作品，不知道素质能不能让人满意。

根据电影改编的《泰坦之战》则以希腊神话为背景，与电影版的世界并不相同，讲述人与神激战的动乱时代，主人公柏修斯身为众神之王宙斯留在人间的儿子，却被冥王哈迪斯夺走了身边的一切，为了向哈迪斯复仇，柏修斯走上了挑战众神并拯救世界的冒险。本作将同时登陆PS3和X360，预定2010年内发售。

以上两款作品，从画风和题材来看，很明显的前者是日本向，而后者是欧美向的，作为原CAPCOM的高层，冈本的眼光还是蛮远的。

SOFT 美国专讯
WildStorm推出《战神》原创漫画 追溯克里托斯童年时代的传奇

本刊讯 PS3第一方大作《战神3》将于3月正式发售，借助这股热点风潮，漫画公司将以游戏原作为蓝本，推出前传故事的《战神》漫画。



《战神》系列的主人公克里托斯既是众神之王宙斯的儿子，又是一位勇猛的斯巴达战士，他因为战神阿瑞斯的蛊惑而误杀了自己的妻儿，并受到了众神的欺骗和不公正待遇，也因此踏上了向众神复仇的道路。但在这之前，克里托斯的延伸就已经是凶恶与无情的，只知道在战场上杀人。WildStorm的漫画，就将揭示在此以前，克里托斯是如何成为一名斯巴达战士的，以及他的童年故事，他受到过怎样的遭遇？他的童年时代是如何度过的？漫画就将揭晓这一切。这套漫画预定3月31日推出，文字和图画同步完成。WildStorm表示该《战神》漫画的素质将不逊色于《质量效应》的漫画版，此前漫画版《质量效应》参个获得了相当高的口碑与销售成绩，相信WildStorm不会令我们失望。

最近推出的不少美版游戏都同步推出了漫画版本，比如《但丁地狱》的漫画口碑就不错，作为比游戏更加直观的媒介，漫画能揭示游戏中较难表达的一些背景和情节，增强游戏代入感的同时，也丰富饱满了作品的世界观框架，为今后系列化打下良好的基础。毕竟《战神》不可能永远几年一作的继续下去，还是要出衍生作品来扩充的，漫画等周边作品就是提前预定的好题材。

NPD美国1月软硬件销量统计数据 硬件销售回冷，《质量效应2》醒目

SCOOP 美国专讯

本刊讯 北美权威统计机构NPD近日发布了2010年1月美国游戏市场的统计数据，随着年末旺季的褪去，各平台均呈现大幅回落，而一月发售的一些大作尤为醒目。

新年第一个月的硬件销售如预想的一样骤然冷却了下来，由12月的百余万一下回落到了数十万水准。其中PS3售出27.6万台，X360售出33.2万台，Wii售出46.5万台，NDS售出42.2万台，PSP售出10万台，和去年同期对比相差不大，是明显的硬件销售淡季。软件方面，1月上市的X360大作《质量效应2》成为最耀眼的明星，上市一周销量达到了57.2万套，位居当月软件榜的次席。盘居第一位的是Wii的《新超级马里奥Wii》，当月也售出了67.6万套，长卖势头非常明显，其他诸如《Wii Fit Plus》、《马里奥赛车》等长卖怪物级游戏自不必多说，PS3的《MAG》等独占作品并未掀起什么大浪头，当月销量都在十名开外，而《使命召唤 现代战争2》当月PS3和X360版分别售出25万套和36万套，累计销量早已破千万的本作依然在头十名中占据两席之地，今后的长卖前景非常看好。


↑《质量效应2》的首发销量超过了前作，其表现没有辜负微软的期望。

1月是今年各大平台商战的第一战，虽然处在淡季但年初的大作群已经喀什逐步上架，X360的《质量效应2》和PS3的《MAG》首当其冲，接下来的2月还有PS3的暴雨》，不过对比3月，这些只不过是前哨战罢了。

索尼将于今夏追加PS33D功能 与3D电视发售同步固件更新

HARD 日本专讯

本刊讯 3D显示技术最近在电影界风头正盛，而CES上索尼大力宣传的3D游戏吸引了不少目光，近日，索尼的高管再次确认了PS3的3D游戏将于今夏开启的消息。

SCEA硬件市场部门的经理John Koller在最近的一次访谈中谈到，索尼预定在今年夏天推出Bravia系列支持3D立体成像技术的新型3D电视，以及支持3D的蓝光播放器。而在同期，索尼将会发布两款PS3的古件升级程序，其中第一款更新将为PS3新增3D游戏的显示功能，第二款则将增加3D蓝光视频的显示功能，也就是3D影片的播放功能。这两款更新对应目前市面上所有型号的PS3主机，包括以前的厚机和后来发售的薄版PS3 Slim，通过固件的升级均可实现对3D游戏和3D影片的支持。另外，索尼近期将会发布一份PS3支持3D显示技术的游戏清单，以供玩家参考。


↑首发的余台销量中有多少是冲着宅因素去买的呢即使马赛克更多了也无法阻挡御宅们

索尼的PS3 3D立体技术计划自去年首次公布也已经过了几个月了，作为3010年索尼的重头项目之一，相信今年的E3就将有比较详实的情报了。如果索尼打算今年推出3D游戏的话，E3上就必然会有重点宣传的项目，硬件的技术支持，支持3D的软件名单，将随之得到解明。不过想到索尼今年还有体感要发，是否能同时照应两个还不好说，也许到时只会先侧重其中一个来发展。

微软2010年首战，X10游戏发布会概要 FF13同捆面板主机，众多游戏发售日确定

EVENT 美国专讯

本刊讯 微软于北京时间2月12日凌晨5点召开了2010年度X10游戏发布会，随着两个小时的期待与惊喜，今年X360的众多游戏大作均已敲定了发售日期。

X系列发布会阔别2008年的X08已经过去了三年，今年再度于美国旧金山召开，可见微软对本年度商战的重视。虽然很多人先前猜测将会有《战争机器3》等重磅消息，但微软似乎把这些重头压到了E3，这也使得本届X10并没有先前预想的那样爆猛料，众多游戏的发售日期成为了主题。《光环 致远星》将于今年5月3日发布；《阿兰觉醒》预定5月18日发售美版，5月21日发售欧版；《神鬼寓言3》预定今年年末发售；《失落星球2》预定5月18日在欧美发售，其中包含X360版独占的马库斯、多姆、威斯克的角色造型；XNLA游戏《Toy Soldiers》预定3月3日发售；《勇闯尸城2》发售日为北美8月31日，日本9月2日，欧洲9月3日；《求生之路2》预定3月推出加强版"The Passi"，通过DLC形式推出，并有零售光碟版。此外，X360版的《最终幻想13》将推出同捆250GB和双手柄的限定主机版本，限定主机为雷霆主题的FF13面板，微软宣称这将是"亚洲以外地区世界上唯一同捆FF13的主机。"纵观整个X10，其实就是把今年预定推出的游戏作品全部敲定，尤其是上半年的，把项目定下来后保证前半年的软件阵容，而年中的E3才是重头戏，下半年的大作将集中于此，到那时再期待劲爆猛料吧。



←有游戏玩就是成功的主机。

日本一经营不振，欲改变战略，重整旗鼓 《魔界战记》最新作预定登陆PS3平台

SCOOP 日本专讯

本刊讯 日本一公司近日发布了今期经营状况及来期的项目计划方针，由于事业不振，未来一段时间内日本一将大幅缩减游戏作品数量，改走少而精的战略方针，并把原来偏向掌机的路线转为偏向家用机来发展，主要是PS3和欧美的家用机作品。



日本一最近一期的财报营业利益大幅缩减97.5%，可以说是惨不忍睹，造成业绩不振的主要因素是对市场的错误分析，很多作品的出货量过多导致库存积压严重，而且开发项目激增，导致整体游戏素质下降，游戏作品过度集中于PSP，但海外市场PSP状况却非常低迷。鉴于此种状况，日本一来期的经营战略将发生重大改动，大幅减少游戏新作的数量，一改以往多而杂的混乱局面，以《魔界战记》最新作为首，来期的游戏新作将锐减到6个。北美市场将从掌机重心转移为以PS3为主要开发平台，以PS3游戏稳定的销售数量带动海外市场的开展，从日本发售的游戏中严格筛选后再投入海外发售。掌机方面，主要以提高用户满意度为主，重新架构资源和收益源，增加游戏的销量和软件收益。作为来期战略的领头，《魔界战记》最新作预定登陆PS3，发售日期目前未定。此外，对于旗下拥有的游戏品牌，公司今后将挑选重点来集中制作。

日本一是比较著名的日本小厂商了，由于时代的变迁和技术的落伍，其所擅长的SRPG等日系游戏变得越发不吃香，也算是当今大多数日本游戏厂商的一个缩影。要想继续生存下去，不想办法改变下自己是肯定不行的了。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●最近有消息称，《虐杀原型》和《绿巨人》的制作公司Radical Entertainment因为经营状况不佳，决定进行大幅度的裁员，数量达到原人数的一半之多，位于Vancouver的工作室将关闭，另外还有Radical，Neversoft，Luxoflux三个工作室也面临关门。据称裁员主要是因为Disney收购Marvel，导致开发项目上蒙受了很大损失，其中涉及到了《Guitar Hero6》等一系列作品的开发。

●微软宣布将于5月18日发售的X360游戏《阿兰觉醒》将发售"典藏限量版，售价80美元，预定5月25日发售。典藏版其中包括游戏设定资料集、特别影像及制作人访谈等内容。

●SEGA公布了《梦幻之星 携带版2》的新DLC。新DLC提供了角色的各种新服装和新武器的下载，其中两套服装分别售价300日元，武器为200日元一件，还有一套初音系列的服装为免费，DLC于2月17日上架，玩家可以登陆PSN选择购买。

●SCE宣布《神秘海域2》将于2月25日追加第二部DLC，其中包括两套前作的重置版地图，和六套前作的人物皮肤，新的游戏徽章和新的奖杯也将同时追加。本次DLC目前确认将在美服上架，其他地区暂时未知，售价为5.99美元。

●来自NPD的美国最新发售的游戏销量统计，PS3《MAG》月销量为15万套，《猎天使魔女》X360版的PS3版分别为10万套和6万套，销量均不理想。

●根据统计，于日本发售的Wii平台D级游戏《斩击的女武神》首日销量为1.7万套，消化率52%，日版《疯狂世界》首日1万套，消化率25%，《圣域2 堕落天使》PS3和X360版分别为1.9万套和1.5万套，NDS《龙珠DS2》首日为1.1万套。

●SEGA宣布PS3/X360《永恒终结》的美版将于3月16日发售，与其同期发售的美版大作还有《战神3》、《暴雨》等作。

●CAPCOM近日放出了《战国BASARA3》PS2版和Wii版的画面对比图，从中可以看出，两个版本的画面素质完全没有区别，基本处于同一水准。

制作人直击专访

特别报道:15位游戏大师的感言

游戏制作人们总是在每年都给我们以各种不同的惊喜，或是游戏新作的公开，或是制作幕后的秘话……本期特稿便为大家带来15位业界知名制作人们的感言，他们对自己去年的工作是怎样评价，对未来又有着怎样的规划呢？请看下文。 □文/零羽

寺田贵信:目标!机战20周年祭!



——去年一共发售了4款《机战》系列的新作，请您以此来回顾一下去年的工作吧。

寺田贵信（以下简称为寺田） 《机战Z SP》、《机战K》、《机战学园》、《机战NEO》，除了第一款之外，剩下3个都是充满了挑战的作品。尤其是《机战学园》与《机战NEO》都很大的挑战啊。

——关于学园的设定是让人很吃惊啊。

寺田 毕竟掌机NDS上的这款作品与以往的不同，目标年龄层也发生了改变，希望能借这个变化来扩展玩家的数量。而家用机Wii上的《机战NEO》也同样是以上述目的进行开发的。以90年代的作品为主，并且采用了全新战斗系统的《机战NEO》，在机战系列中也算是有着异色的另类作品了。

——FANS的反应如何呢？

寺田 得到了比我预想还要高的评价。尤其《机战NEO》的系统方面，似乎大家的评价都很不错。由此，也让我觉得这次的挑战还是很有意义的。不过，《机战NEO》还是有别于正统机战系列作品的，从这一点上来说，有点对不起老玩家。

——请您谈谈在今年初发售的《无限边境EX》吧。

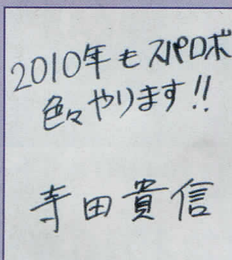
寺田 这款作品被很多人认为不算是机战系列的游戏（笑）。虽然说是变成了RPG的形式，不过游戏的内容仍然能与机战挂钩。另外，游戏中新的剧情展开，也能让机战系列的剧本进一步扩张。

——从1991年GB上发售机战第一作以来，明年就是机战系列的20周年了，请问您到时想如何庆祝呢？

寺田 虽说还有1年的时间，但现在开始考虑以及不算早了。到时候，肯定是要有大型活动的，现在来说的话，那肯定是极为忙碌的一年。接下来的工作，除了继续制作原定的作品之外，还要多抽出些时间来考虑20周年的事情了。

——关于20周年的策划，能不能透露一些呢？

寺田 非常遗憾，目前还不能透露任何的消息。不过，我刚才也已经说过了，20周年时一定会给大家一个惊喜的。明年的事情还是等到明年再说，所以，大家还先期待一下今年的惊喜吧。希望在2月底发售的《无限边境EX》能让机战系列的温度提升，然后接着这燃烧的气势一直火热到20周年吧。



←寺田贵信的新年抱负。BANPRESTO的知名制作人。代表作有《超级机器人大战》系列。

青沼英二:塞尔达新作会更加有意思!



——首先请总结一下2009年吧。

青沼英二（以下简称为青沼） 年末发售的《塞尔达传说 大地的汽笛》，制作的非常令人满意。开发团队整体的气势很高涨，只要我一提到某个问题点，总是能以最快的速度反应，最终的成果也令大家很满意。为此，我是充满了自信来迎接本作的发售的。

——《大地的汽笛》的发售日期赶得很巧，对于FANS来说，应该是个很有意义的圣诞节吧。

青沼 实际上，按照最初的考虑，制作上还是需要略微耽误一点时间的。那时大家都说“还是等2010年春天再发售吧”之类的话。在E3前后，我也曾考虑过这样一个问题，《大地的汽笛》的核心要素等关键部分已经完成，要是等到2010年再发售的话，会不会可能与Wii版的塞尔达新作“撞车”呢……于是制作团队的同事们最终下定决心，一定要赶在年底前，将这款优秀的作品奉献给玩家。如果再继续浪费时间的话，相信我一定会后悔的。于是就这样，《大地的汽笛》成为了送给玩家的一个圣诞礼物。（笑）

——2010年，FANS还是很期待Wii版的塞尔达吧。

青沼 关于新作，从去年就已经开始紧张的制作中了。到目前为止，塞尔达新作的核心，即、“游戏中的哪个部分最值得去玩”，这个问题已经解决，所以接下来的制作会更加顺利。

——Wii版的塞尔达新作会对应体感增强器吗？



←青沼英二的新年抱负。任天堂情报开发部制作部所属，代表作有塞尔达系列。

青沼 本作会是一款对应Wii体感增强器的专用游戏。在开发游戏之初，我们就曾讨论过，是否要对应Wii的体感增强器。实际上，在我们用体感增强器进行测试之后，就觉得理所应当要做成这样。在测试的时候，主人公林克的剑与Wii的遥控器完全融为了一体。所以，我感到要是再废弃体感增强器换回到原来的状态，实在是无法接受的。

——今年的E3展会上，会提供塞尔达新作的试玩吗？

青沼 按照原定的开发计划，到了6月份的时候，基本就能让大家见到塞尔达新作的魅力了。如果一切都顺利的话，肯定会在E3提供试玩给大家的。为此，我们接下来的工作也会更加辛苦，还请大家期待吧。

小岛秀夫:今年会是更加忙碌的一年



——请您来谈一谈，关于2009年的工作中的一些感受吧。

小岛秀夫（以下简称为小岛） 2009年中，《合金装备》系列的作品发布的好几作。尤其是最为受到玩家关注的《合金装备4》，让我们感到了不小的压力。不过，由于这整整的一年中没有新作的发售，可能也会有人说我们什么也没做吧，所以，我要在这里说明一下，真的不是什么也没做，而正好相反，是在很辛苦的工作啊（笑）。在这一年当中，我们确实是做了很多的事情，但是这些成果还是要等今年甚至是要等到明年的时候，才能向大家展示出来的。所以，我觉得，现在来评价2009年的工作，可能还为时尚早吧。

——您的意思是说，让大家期待2009年努力的成果吗？

小岛 今年，也许就是向大家展示2009年工作成果的时候。PSP版的《合金装备 和平行者》即将在3月中旬与大家见面，相信这款作品不会令玩家失望的。而且，我希望能接着PSP版《合金装备 和平行者》的发售，让玩家们对本系列的评价再次提升到一个新的阶段。《合金装备》的旋风，不久就要刮起了，请大家期待。

——对于今年会有什么新想法呢？

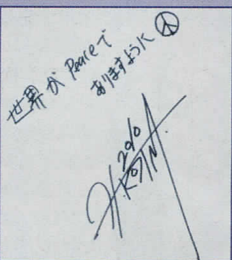
小岛 我觉得今年海外的好游戏会进一步增加，我仍然要坚持与世界决胜负的理念，而今年就是该决定今后发展的方向性的时候了。

——您说的方向性是指什么呢？

小岛 我觉得，应该去制作海外游戏厂商们所擅长的游戏。一些欧洲的游戏厂商们都是依靠这种方法来发展的。比如说，想要在北美市场上获得成功，那么就要去获得北美玩家的认可。而与当地擅长这方面的团队合作，是决定最终能否成功的一个关键。其实，在日本也是有很多人使用这种方法的，不过也有很多人因此而失去了自己的制作立场，那真的是很可惜。

——关于今年的工作安排，您有什么新的打算呢？

小岛 我觉得，2010年对于游戏界来说将会是很重要的一年。PS3、X360上都会有很多的大作问世，而且全新的周边产品也会出现。从2010年开始，我们也会从3D技术的应用角度，来开发制作新的游戏作品。



←小岛秀夫的新年抱负。KONAMI专务执行役员。代表作有《合金装备》系列。

市村龙太郎：活用DQ系列的经验来创造新作



——去年，可以说是DQ9之年了，您觉得这么说不过分吧？

市村龙太郎（以下简称为市村） 是啊，用了4年以上的时间，费尽千辛万苦才将《DQ9》送给玩家们，之后才觉得可以稍作放松了。

——那么，让您回顾2009年的工作的话，您给自己打多少分呢？

市村 这个问题很难回答嘛，要是打分的话……70分左右吧。

——那真的是很低的分数啊。

市村 没有，我自己感觉这个分数已经很高了。DQ9的发售不得已而延期，有了这件事情，让我觉得最多只能给自己打50分。不过，在DQ9发售之后，擦肩通信模式引起了全国玩家的热烈反响，并且DQ9也成为了DQ系列史上国内最高销量的一作。看在这个份上，我再给自己加20分，应该不算多吧？（笑）

——关于DQ9与《DQ 战斗之路2 Legend》，今年有什么新的考虑呢？

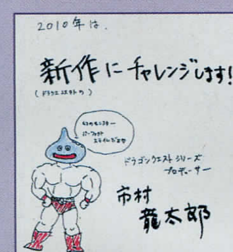
市村 关于DQ9，将会在3月4日开始以2940日元的特惠价进行发售。目前还在持续火热的本作，就这么早的发售了廉价版，而且价格确实是很实惠，所以还没有买下本作的玩家，这次可不应该错过了（笑）。另外，DQ9的配信任务以及各种活动还会继续推出，各位玩家可千万不要以为本作已经过时了哦。

——《DQ 战斗之路2 Legend》会有什么新计划呢？

市村 当然是有了。本作刚刚发售不久，还需要进一步的增加人气。作为卡片对战游戏，本作的FANS都是小朋友们。在前不久发售的NDS版《DQ6 幻之大地》中，还加入了可以在本作中使用的芭芭拉的卡片，购入DQ6想必会很高兴吧。还有，本作除了会追加新的系统《Legend模式》之外，还会与DQ9进行"超联动"，在今年的夏天，想必大家就会感受到DQ系列的火爆了。

——那么7、8月是很重要的时期了？

市村 没错。DQ系列，在每年的暑假之时都是最为火热的（笑）！



←市村龙太郎的新年抱负。SE的知名制作人，代表作有DQ系列、《DQ战斗之路》系列。

上田文人：继续超越玩家预想的工作



——您觉得，日本的游戏业界在2009年时，是处于一个什么样的位置呢？

上田文人（以下简称为上田） 在2009年中，我一直专注于制作方面的工作，对于游戏业界的整体动向，基本上没有什么太深刻的印象。从身为玩家的角度上看，我倒是也有很期待的游戏，不过，最终看到的与自己所预想的倒是完全相同，一点也没有那种超出预想的意外感。也许，我真的是已经变老了吧（笑）。总之，我可能是太过于期待那些没有任何改变的作品了。

——关于海外制作的游戏，您有什么看法呢？最近的玩家，好像比以前更容易接受这些游戏了吧。

上田 就拿我自己来说吧，也是比较倾向于海外制作的游戏。一想到也有很多玩家与我的想法一致，自己就觉得非常高兴。我之前也曾反复思考过，"为什么玩家们不能接受海外制作的游戏呢？"，看来随着时间的推移，大家还是逐渐的开始关心起海外制的游戏了。

——去年时，原创的新作《食人大鹫TORIKO》已经发布了，请您来谈一谈该作吧。

上田 嗯。在E3的展会时，我们首次发布了这款游戏，而在接下来的TGS展会上，我们又公布了该游戏的宣传影像。关于本作，能够得到玩家们的很大反响，让我觉得受到了不小的冲击。说起来，制作的时间一长，可能自己就逐渐的忘记了玩家们是如何评价的了。

——国内暂且不说，就连海外方面的反响也是很不错吧。

上田 海外方面的反响更是惊人，让我真的有种受宠若惊的感觉。不过，最近我倒是不希望再听到这些消息。

——这是为什么呢？

上田 受到好的评价是件好事，但我可不想因为压力过大而倒下。（笑）对于本作，有种必须要超越ICO以及《旺达与巨像》的感觉，所以压力真的是非常大。由此，我希望能够在相对轻松的环境下进行工作。



←上田文人的新年抱负。SE JAPAN制作部所属。代表作有ICO、《旺达与巨像》等。

鲤沼久史：制作带动业界发展的新作品



——首先，请您来回顾一下2009年的工作吧。

鲤沼久史（以下简称为鲤沼） 公司经营统合上的话题一直不断，我个人还是专心本职工作。这一年间，全部的努力都注入到了Wii版《战国无双3》上。通过我们不断的努力，《战国无双3》也很争气的拥有了超过25万本的销售记录。虽然说单纯的从销量上来看，只是前作的一半左右，但毕竟这是一次全新的尝试，通过这次的尝试，也必定会吸引到新的玩家加入《战国无双》系列的阵营。不过，从某种意义上说，还是应该好好来反省一下的，当初《战国无双3》是计划提早的进行发售的，但最终还是因为种种原因而推迟了原定的发售计划。

——关于《战国无双3》的创新方面，您有很大不安吗？

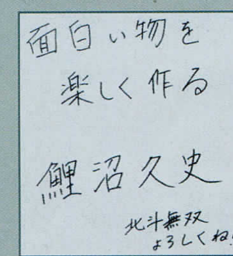
鲤沼 说句实话，不可能没有不安的感觉。不过，我还是很愿意去创新的。在挑战新的困难时，那种兴奋的心情能让我的工作有一个全新的突破。记得以前在制作《战国无双KATANA》时，便反复的琢磨该如何活用到Wii的体感控制器。到了《战国无双3》时，不再是Wii的体感控制器，而是在传统的控制方式之下，进行各种的尝试。另外，除了《战国无双3》之外，《北斗无双》也在紧锣密鼓的制作中。

——那么，您今年的工作会变得更加繁忙吗？

鲤沼 那估计是肯定会的了。我记得从年初，也就是1月3日就开始加班工作了（笑）。另外，就算是在少有的休假的时候，我也是随手带着笔记本电脑，想到什么的话，就继续进入工作状态。

——请问，《北斗无双》的开发方面怎样呢？

鲤沼 可以说是很顺利的。通过去年一整年的努力工作，现在基本上就只剩下对平衡性的调整工作了。不过，去年的时候，有一段时间在赶工，所以还要腾出时间来，对那些部分进行再调整。



←鲤沼久史的新年抱负。光荣的执行役员、软件事业部2部长。代表作有无双系列。

坂本贺勇：2009年是《朋友收集》之年



——您亲自带领制作的《朋友收集》在发售后反响不错，可以说是2009年的一个代表作了，您自己会怎样评价去年的工作呢？

坂本贺勇（以下简称为坂本） 在去年发售的《朋友收集》以及在E3展上发表的《METROID:Other M》（暂定名）是2项最重要的工作了。尤其是《朋友收集》，获得了我们预想以外的好成绩，回想一下，真的是非常充实的一年啊。

——《朋友收集》是一款以友情、亲情为主题的游戏作品，并且逐渐受到了玩家们的好评，您认为这会是最理想的情况吗？

坂本 我觉得，一个游戏能够做到成为每个人都能共有的一个话题，并成为人与人之间沟通的一个纽带，就是最为理想的了。虽然说实际上我并不能肯定《朋友收集》是做到了这一点（笑）。本作的发售，确实是获得了预想以上的成功，这一点是我想要感谢玩家的。

——现在正着手开发的《METROID: Other M》的进度怎么样了呢？

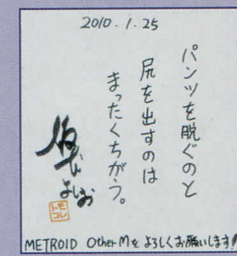
坂本 本作的开发是这样的，由任天堂与TECMO的TEAM NINJA共同担当，而CG相关的工作则是由D-ROCKETS负责制作。最终会由3方面共同协力来完成。至于开发进度，可以说是非常顺利的，相信会做出最高等级的优秀作品来。

——（笑）。也就是说，开发工作是很顺利了？

坂本 没错，虽然说开发过程中遇到过不小的困难，但在大家的协作下，都顺利的解决了。而且，开发工作的过程中，大家都是保持着一个很欢乐的工作状态。

——最后，请您来谈一谈今年的工作目标吧。

坂本 我非常希望今年仍然可以很开心的去开发游戏，并且能够一直保持一个良好的工作状态。另外，今后还会有更多的玩家们来接受《朋友收集》，那么我们也会看准时机的再推出下一部作品。



←坂本贺勇的新年抱负。任天堂企划开发部所属。代表作有《瓦里奥制造》等。

须田刚一：多国籍化的工作环境



——在2009年中，您所负责开发的新作都没有发售，真的是很可惜啊。

须田刚一（以下简称为须田） 真是太对不起大家了（笑）。说起来，像这也是比较少有的情况了。虽然没有作品问世，但这一年也确实够忙活。《英雄不再2》的开发工作一直在紧密的进行中，为了能让本作成为全世界的玩家都认可的优秀作品，我们可是付出了很大的努力。公司还特意召集了20名左右的外国人来强化制作团队的阵容。

——新的制作团队中，都有哪些国籍的人呢？

须田 美国、加拿大还有欧洲的一些国家，稍微夸张一点的说，基本上世界范围内的主要国家的人都聚在一起了。而且他们都是单身前来，干劲儿十足的年轻人。

——不同国家之间的人能够达成共同的意识吗？

须田 还好吧。基本上双方都可以相互学习对方的特长，从对方身上看到自己没有的东西。另外，在这种带有竞争的环境下，对大家的进步都是有促进作用的。

——您觉得，业界全体的观点会有新的改变吗？

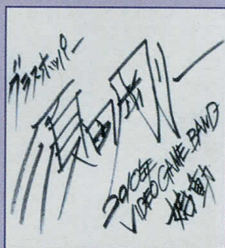
须田 从某种意义上说，今年会朝着更加极端的方向变更吧。以现代战争为题材的各个海外制游戏，凭借着高密度、浓郁的表现手法，让更多的玩家改变了原来的观点。

——请问，关于《英雄不再2》的状况如何呢？

须田 北美方面，已经在1月27日的时候发售，日本这边，也会在近期内发售吧。不过，我不喜欢随便的说些不靠谱的事情，所以具体的发售日，请期待日后再公布。相信日本的玩家们也会接受这款作品的。

——请您谈谈2010年的工作目标吧。

须田 主要还是要将《英雄不再2》进一步完善。像物理演算方面、敌人的AI方面等技术层上的工作还有很多。相信本作一定会再次获得FANS的好评，敬请期待吧。



←坂本贺勇的新年抱负。Marvelous的代表取缔役。代表作有《英雄不再》系列。

高塚新吾：实况系列15年之后的飞跃进化



——2009年，对于您来说是怎样的一年呢？

高塚新吾（以下简称为高塚） 应该说是很艰辛的一年吧。在最近几年中，欧洲方面对《实况足球》系列的评价一直都不太好。所以我们一直在想办法让《实况足球》的士气再次提升起来。在这个过程中，接连不断的烦恼让人感到很是辛苦，不过，最终还是通过我们的努力，而找到了一个好的方向。接下来的工作相信会以突飞猛进的状态来进展吧。

——在2010年，会遇到成虫蜕皮般的过程吗？

高塚 是啊。老实说，要是不去面对困难，也就不会有那么多痛苦了。变革总是伴随着艰辛的。但我看到一起在现场努力工作的同事们后，自然就有了干劲。毕竟，要是指挥官都泄气的话，那团队怎么能努力工作呢。

——请您说说全新的《实况足球》的发展方向吧。

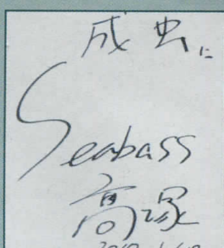
高塚 目前只能对你说，《实况足球》的新作将会有一个本质上的提升。我希望能够做出超越前作数个等级之上的全新作品来。

——那您所指的是画面上？还是系统上的进化呢？

高塚 从整体上都会有一个非常大的改变。我们将会在新作中融入其它游戏中的一些好点子，通过一连串的测试，向着更高的一个等级进行挑战。不过，具体的内容还是不方便在这里透露的（笑）。我只能简单的说说，比如AI方面，就会有新的调整，玩家会有与前作完全不同的感受。系统上的改良再配合着PS3或是X360那强大的机能下展现出来的优质画面，想想都让人觉得兴奋。在PS2时期，我们曾让玩家们得到了满足，而在新的次时代主机上，我们则是希望能再次获得玩家的认可。

——最后，请您来说说关于今年的工作目标吧。

高塚 希望今年是破茧成蝶的一年。犹如漂亮的蝴蝶般飞舞的《实况足球》将会展现在玩家眼前。请大家期待飞跃性进化的新作吧。



←高塚新吾的新年抱负。KONAMI的知名制作人。代表作有《实况足球》系列。

巧舟：追求全新的神秘感！



——请您来回顾一下2009年的工作吧。

巧舟（以下简称为巧） 2009年，在1月份的时候就定下了全年的工作安排，然后就一直按着原定的计划来进行工作。《幽灵欺诈》是去年的工作重点，从游戏的系统到剧本的安排，需要做的工作非常繁杂，而且中途也不断出现失误……总之，一年到头都是没闲着，把全部的精力都集中到了工作上。

——《幽灵欺诈》的状况如何？

巧 实际上，在TGS展上就设置了大量的试玩台，玩家们的反响也很不错。由于TGS的准备工作，让原定的制作行程又向后拖延了2个星期。不过，在收到玩家的回馈信息后，我们又信心大增，在最短的时间内将耽误的2个星期补了回来。

——《幽灵欺诈》与《逆转裁判》系列有着很大的差距，您对新作的定位是怎么看的呢？

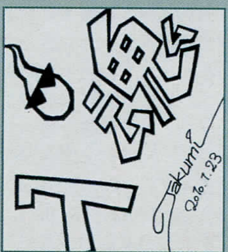
巧 我觉得，基本上喜欢《逆转裁判》系列的玩家会成为本作的核心玩家。对于《逆转裁判》，我认为是一款非常有意思的作品，而玩家则是对我的想法给予了最大程度的肯定，真的是很感谢他们。我希望新作可以成为10年之后，甚至是20年之后都不会过时，在任何的时代都能引发玩家共鸣的作品。

——真是令人期待！那么，现在的开发情况如何呢？

巧 开发进度已经达到85%左右了。目前正在进行最终阶段的种种工作。历时两年之久的新作不久之后就可以与大家见面了。注入了我们全员努力的这款作品，肯定会以最强的状态问世，还请大家继续期待。

——除了《逆转裁判》之外，您还会继续制作推理游戏吗？

巧 这个问题我真的是不好回答。接下来，我也许会继续制作《幽灵欺诈》系列的续作，当然了，也不排除去做全新推理游戏的可能。在最初制作《逆转裁判》的时候，我也没想到能将其做成系列游戏，所以，挑战一下全新的作品也是很好的。



←巧舟的新年抱负。94年加入CAPCOM，知名策划人。代表作有《逆转裁判》系列等。

竹内润：希望今年业界会有一个改变



——《生化危机5》在2009年可是一大热点，请您来从这个方面来回顾一下去年的工作吧。

竹内润（以下简称为竹内） 《生化危机5》确实没有让我们失望，基本上全世界范围内是好评不断，总之是很有成果的一年。在年末的时候，又开始考虑今年的工作内容了。

——关于《生化5 AE》，还是按照最初的预定进行的吗？

竹内 记得最初的策划是在生化5完结后才提出的。开始时，我们想把这个东西以下载的方式提供给玩家，但由于追加的内容十分庞大，以至于单独再做成一个资料片都可以了。再加上今年会以廉价版的形式出售《生化5》，所以去年没有买生化5的玩家，可以借着这个机会，来体验一下生化5的魅力。

——说到2010年，必须要提的就是《失落星球2》了吧。会在《生化5 AE》之后发售吧？

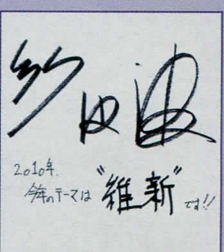
竹内 说到这个作品，发售日终于是已经确定了。真的是令玩家等了很久很久了！生化5与《失落星球2》是两款完全不同的游戏，我对自己能够担任这样两款游戏的制作工作，感到十分高兴。

——从专业的角度来看，这两款作品的区别是什么呢？

竹内 生化5的世界观以及剧本设定获得玩家的很大期待，在制作的时候，我考虑的问题是"如何让系列的FANS感受到全新的意外性"。而《失落星球》则是一个刚刚诞生的系列，FANS还是很"年轻"的，所以我的立场就变成了该如何告诉他们"这一点是很好玩的"。有点类似于在白纸上画画。

——大魄力的画面会吸引很多玩家的关注吧？

竹内 是啊。前来展会观看或是试玩的FANS都被大魄力的画面震撼了。现在的游戏，如果没有大魄力的画面，估计玩家是很难会接受的。在TGS展上的表现来看，确实是没有让玩家们失望。



←竹内润的新年抱负。CAPCOM的制作人。代表作有生化系列、失落星球系列。

田中弘道：大脑都留给FF14了



——请问，关于2009年，您是怎么样度过的呢？

田中弘道（以下简称为田中） 记得从2000年开始，便一直制作网络游戏。老实说，对时间的感觉都有点麻痹了。就在这种麻痹的感觉中，进行着开发工作（笑）。去年，发布了FF14，由于与FF11的类型相同，所以去年的感觉跟2000年时也很相似。在工作的时候，大脑中除了FF14就没有别的东西了。

——那么，您对去年游戏界全体的印象如何呢？

田中 个人觉得，iPodtouch以及iPhone开始崛起了。游戏的数量开始爆发性的增加。而且，随着twitter的普及和联动，今后必将会有更大的发展吧。虽然说，现在的日本，对手机游戏与掌机游戏还是有很明显的区别，但随着科技的发展，以及iPodtouch、iPhone的冲击，单纯的游戏掌机会逐渐败下阵来。到时候，NDS与PSP可能就真的会被iPodtouch、iPhone所取代……

——您觉得，2010年将会是怎样的一年呢？

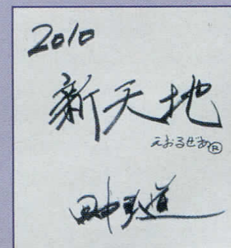
田中 经过了数年的时间来全力制作的FF14也将开始正式的测试工作了。希望在今年内，能够以让玩家满意的形态出现在玩家面前。

——在游戏测试期间，会让玩家玩上很长时间吗？

田中 具体的时间目前还是没有确定的。总之，会在基本完成的前提下，开放测试的。为了避免玩家的意见不能很好的反馈给我们，所以才一定要在完成度很高的情况下来进行。通过测试回收的各种意见，将会让本作进化成真正的最终形态。希望大家能够继续期待。

——最后，您觉得今年游戏业界会有何发展呢？

田中 与游戏相关的操控技术以及类似的周边设备会大幅增加。FF14中也会采用这些新的技术。不过现状是对于技术上的衔接还比较困难，进一步的考虑如何过渡，可能是我接下来的一个大课题了。



←田中弘道的新年抱负。1983年加入SE，网络事业部所属。代表作有FF11。

辻本良三：走向怪物猎人的十周年



——MH3的反响很不错，请您以此来谈谈去年的工作吧。

辻本良三（以下简称为辻本） 首先要感谢支持MH3的FANS，托你们的福，我度过了非常充实的一年（笑）。记得在发售日的前后，也就是8月份的时候，真的是忙到腿软。

——听说最初的尝试有很多，所以才会如此辛苦。请您说说这方面吧。

辻本 回想一下，在艰苦的制作过程中，也增长了不少的经验。对于我来说，是有着很大提高的一年。

——那么您对去年的工作很满意了？

辻本 按照一百分满分的话，我可以给自己打上90分吧。实际上很想打100分的，但从不能骄傲自满，还要继续努力奋斗的角度上看，还是减掉10分吧（笑）。

——您觉得2010年的游戏界将会怎样发展呢？

辻本 目前还未发售的游戏有很多，今年也会随着这些游戏的发售而进一步提高活力。总之，让我们一起擦亮眼睛，来关注业界的动向吧。

——在将要发售的游戏之中，有您看中的作品吗？

辻本 具体的就不说了，总之，我对于那些跟MH系列有着不同视点的游戏都很感兴趣。

——都是动作类的游戏吗？

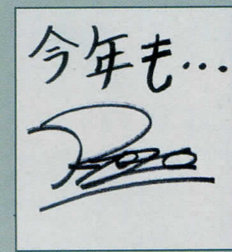
辻本 对，都是动作游戏。我觉得今后的动作游戏还是有很大发展前景的，而且，动作游戏也还会继续在网络对战方面进行挑战。

——FANS都很期待的MH系列也会朝着这个方向发展吗？

辻本 也许吧（笑）。目前还是请大家先期待《爱鲁村》吧。（笑）

——《爱鲁村》这个游戏的氛围很独特，是想要吸引新的玩家群吗？

辻本 是的。作为MH系列的一个外传作品，《爱鲁村》有着独特的绘画表现风格。即便是没有玩过MH的玩家也能轻松的接受这款作品。另外，MH饭也一定不要错过，在这款作品中，会加入很多MH系列的要素。总之，请大家一起期待吧。



←辻本良三的新年抱负。CAPCOM的知名制作人。代表作有《怪物猎人》系列。

名越稔洋：当机立断制作的新游戏



——首先，请您来谈谈关于去年工作的情况吧。

名越稔洋（以下简称为名越） 去年时，《龙如3》的销售量突破了50万份，这令我们感到非常的高兴。从4月份左右，我开始担任起SEGA家庭用游戏主机的开发者，身上的担子比起以前更加重了。不过好在自己的工作环境没有发生变化，由于工作量的增加，这一年都感觉时间非常紧迫。（笑）

——从开发者的立场上说，您会如何进行工作呢？

名越 比如说《龙如》的制作时，基本上我所担任的是综合监督的工作。凡是能够想到的地方都要去做指示，还有就是培养游戏制作者也非常重要。一边制作《龙如》，一边构想全新的游戏，同时还要培育年轻的团队。所以，回顾去年的话，真的陶醉在工作中的一年啊。

——那么，今年您想要有什么样的新计划呢？

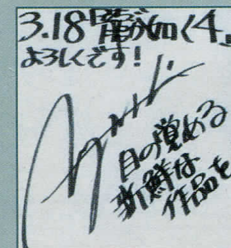
名越 2010年的SEGA，将会发生很大的转变。之前一直受到大家期待的作品自然会顺利的问世，同时也会有超越大家期待的东西出现。2009年中，去年时我们所做的一些策划，在今年会正式的施行。总之，我还是想要制作新游戏。

——关于拓展海外市场方面，请您谈谈看法吧。

名越 《龙如》系列就有着广泛的魅力。无论是女性还是孩子，同时包括海外玩家都能够接受这款游戏。我希望将《龙如》系列中优秀的游戏性要素提取出来，制作新的游戏。不过，我不想太多的顾及海外市场，这样会使作品变得“浑浊”，当然了，能够获得海外市场的认可，那是再好不过的事情了。（笑）

——最后，请您来谈一谈2010年工作的想法吧。

名越 《龙如》系列已经走过5个年头了。比起当初费力的去解释龙如是个什么样的游戏来说，现在的辛苦确实不算什么。相信今年会带给大家更加新鲜的作品，敬请期待。



←名越稔洋的新年抱负。89年加入SEGA，知名制作人。代表作有《龙如》系列。

日野晃博：全力以赴，保证成功发售！



——回顾2009年，能令您感到最深刻的事情都有哪些呢？

日野晃博（以下简称为日野） 2009年中，值得回忆的事情有很多。这一年我们正在准备给玩家一个大惊喜，所以还请大家一定要期待哦。作为全力奋斗的一年来说，去年还是非常顺利的。值得庆幸啊。

——《闪电十一人2 威胁的侵略者》的累积出货量超过了110万份，而还公开了电影版《雷顿教授与永远的歌姬》，这一年真是大飞跃啊。

日野 说的没错。关于电影版的《雷顿教授与永远的歌姬》，FANS的评价都非常不错，这给了我们很大的鼓励。我们也开始准备将其它的作品进行电影化。不过，说到电影方面，毕竟不是我擅长的专业，我还是需要好好的进修一下。

——那么，关于今年的工作，您有什么新的打算呢？

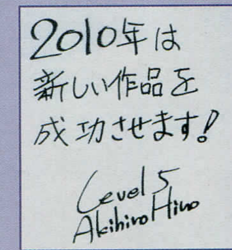
日野 首先还是游戏新作的发售工作，我一定要负责到底，直到让这款作品在世界各地流传开来为止。之后，还要继续新作品的开发工作。从目前流行的趋势中，吸取经验，来策划新游戏，让大家去感受“LV5流”所特有的魅力。

——那么说，您对今年的工作热情是很高涨的了？

日野 是啊，可以这么说吧。今年首先是《二之国》、《纸箱战机》以及《幻想生活》这3款游戏新作的发售。上述这3款游戏对我来说都是很大的挑战。接下来的工作可能会是《雷顿教授》系列或是《闪电十一人》系列，也有可能会是其它的原创新作。总之，今年的目标是以游戏为中心，全力奋斗了。

——真是令人期待啊！也就是说去年的工作都是在为今年做准备吧？

日野 是啊。去年的工作基本都是在做准备，而今年则会继续向前迈进一大步。去年的游戏界总是觉得有些冷清，希望今年能借着LV5的几个大作，让游戏界也跟着火热起来。所以，我必须要积极的努力奋斗啊。



←日野晃博的新年抱负。LV5的代表取缔役社长，代表作有雷顿系列、闪电十一人系列。

电软视点

EA总裁给游戏业界的5条建议

提起“约翰·萨珀特(John Schappert)”这个名字，相信了解游戏业界的朋友们都会感到耳熟吧。作为前世界第一游戏发行商EA的首席运营官，他这几年的履历颇为传奇。

2007年，时任EA高管的Schappert离开EA加入微软，成为了Xbox Live软件业务部门的副总裁，他主持的多场360相关发布会与基调演讲都让人印象深刻，而就在去年下半年Schappert却又再次离开微软成为EA全球发行业务总裁兼任EA首席运营官。仅仅是他在三年来两次“反骨”于业界两大游戏巨头之间的故事，就让人感到好奇。不过本期我们要关注的，并不是这件事情，而是他最近发表的，针对游戏业界现状的5条建议。

Tip 1 质胜于量

Schappert给出的第一条建议就是开发游戏要“重质不重量”。以前EA发行的游戏不但系列众多而且推出频率也非常快，不过近年来EA已经大幅改变了这种作法，将更多的精力和资源集中在有限并且真正值得投入的少数作品中。“想要重新获得消费者的信任非常困难”，泛滥化的制作会导致玩家对这个系列甚至是厂商的严重不信任，作为证明，去年EA《FIFA 10》的大获成功可以看成是EA在这方面改进的一个成果。



Tip 2 关注市场

除了要加强游戏本身的素质之外，了解和关注市场行情也是非常重要的一大因素。例如前不久刚推出的《但丁的地狱》，说实话这款游戏的题材本身非常之好，虽然小编们认为它的素质只能算是一般，而且怪物设定过于恶心；然而这款赤裸裸模仿战神的作品在销量上却获得了很大的成功。正如他所言，糟糕游戏到底只是糟糕游戏，但是良好的市场反响可以帮助一款游戏持续向顶级大作的目标迈进。

Tip 3 网络游戏

“在将来的日子里，EA将大力加强在线游戏的开发。在2011财年，每一个EA的游戏都将开发在线内容，并将在线内容作为其重要组成部分，不仅包括扩充下载也包括在线游戏”。在Schappert看来，网络游戏或是家用主机游戏网络化将是大势所趋不可避免。

近年来，EA一直使用“the Cerberus Network”作为游戏下载内容专用入口，包括《龙腾世纪》、《质量效应2》等知名作品。此外，EA也已经将多部经典作品改编成网游，包括《FIFA Online》、《极品飞车Online》。

Tip 4 兼容并蓄

尽管EA在今后将大幅强化网络游戏的制作，不过他同时也说明，新市场的开拓并非意味放弃传统市场。仍以网络游戏为例，虽然不断推出DLC的方式今后将作为EA游戏销售的一大方式，但是传统的游戏销售方式仍将并行存在。在他看来，传统的以光盘等媒体作为载体的销售模式仍将在今后相当长一段时间内占据重要地位。因此对游戏开发商们而言，不但要高瞻远瞩为未来的发展提前做准备，同时兼顾现有市场也是绝对必须的。

Tip 5 专心做事

与08年游戏业金光灿灿的美好时刻相比，09年的游戏市场也受到了金融危机的严重影响，各项数据都有了不小的下滑。然而就游戏开发者们而言，并不需要去理会那些好事的舆论家们哗众取宠的噱头新闻或是悲观情绪。游戏开发者的目标只有一个：那就是尽情发挥自己的创意全神贯注的打造最好的游戏。只要开发者们做到了这一点，那么游戏产业自然会更加辉煌。 □文/北斗

John Schappert 主要成就

John Schappert在1994年成立了Tiburon娱乐公司，四年后该公司被EA所收购。在Schappert的游戏制作生涯中，曾领导了EA一些最畅销游戏的创作过程。其中包括大人气《疯狂美式橄榄球》(Madden NFL Football)系列。在2007年加入微软之前。他已经是EA的首席运营官。加入微软成为新一任娱乐副总裁后，John Schappert监督过Halo系列、《战争机器》系列与全新Xbox Live社群系统的推出。如今，Schapper再次回归EA，成为公司的首席运营官。

电软视点

日本众宅对Win7娘的看法

嘛，偶尔也火星一把，当然，我承认这期视点与TV游戏没什么关系，只不过算是心血来潮吧，最近突然想入套日版Win7，即使是冒着越描越黑的嫌疑也还是想说一句，倒真不是为了Win7娘和水树，只是单纯地想换个日版调剂下口味而已。但是既然想到了这里，那么关于每代日版OS的这种特色倒也显得比较微妙。“微软日本”每次都对新版OS(操作系统)加入一个虚拟代言人，而本次的“窗边**ななみ**(窗边奈奈美)”以及她的CV水树奈奈算是又一个噱头。“窗边(**まどべ**)”之姓意指“Windows”的窗口操作系统，“奈奈美(**ななみ**)”中的“**なな**(nana)”即是日语中“7”的发音。“窗边**ななみ**”的名字便有了此等的含义，而CV选中水树奈奈的原因也是因为与她的名字“奈奈”相同。说到这里不妨看看当地人反应是如何的。



“官方推出萌系角色？想不到OS也用限定版去吸引用户，更牛的是有么一群受众。看来这比Ultimate(终极版)还吸引人。”

“日本果然是有OS娘文化的神奇国度。”

“那泥？居然有水树奈奈的演出？！”

“怎么说呢？从出生到现在，第一次到M$的产品有购买欲。”

“说是精明也好，悲哀也好，总之它又成功了。”

“MS笑了。”

“虽然死去的ME(WinME)酱的话犹在耳边，但Vista酱看来也难逃一劫。只是担心vista到最后一样被搁在一角。”

“M$对日本宅使出吸钱大法了。”

“日本的OS销售太卑鄙了，搞得我也想买！！！！”

“啊，是水树啊。”

“日本人就是讨厌微软。”

“系统音居然是水树奈奈，对宅们来说真是强力的攻击。”

“也蛮佩服微软的。”

“虽然明知吸钱，但依然想要一套。”

“M$分明是要骗日宅的钱了，为什么日宅一点都不生气？”

“啊？又来了？”

“我那些朋友不买怕是不行了。”

“特典就是壁纸+系统音？很快share上就会出来。”“我也在等share。”

“我讨厌微软，但对于拿出OS娘的微软日本来说，更多的是恐惧。”

“我个人对于微软的销售手段也有着各种意见。但像微软赚钱=邪恶这种想法，我认为是非常可怜的。”

“OS都要卖萌啊，嘛，反正不是第一次了。”

“啊，我也变得很矛盾了。”

的确，在国内由于人们用惯了“免费版”，所以要想为OS付钱购买的话是很困难的，OS在人们的意识中还没有形成一种购买的概念。但是随着人们生活条件的越发优越，对知识产权的认识越发增加，排队购买OS的景象肯定会越来越多的。

然而在上面那些发言中让人感觉有意思的是，再次印证了日本人对于微软这个公司的好感度非常低。“知名度虽高，但用它是出于没的选择”以及“嘴上说不，但还是会去买”，总会给人类似这种感觉，当然这里面的原因还有很多，桔梗在这里也无意去扩展，但是却从另一个侧面反映出了当初XBOX及现在XBOX360在日本的窘境，人们在这种意识为前提下，微软的主机在日本存活也确实不容易。说到此处又让我不禁想到月初的《星海4国际版》，X360的初版卖了20万套，而本次PS3的《国际版》两周间也就10万的样子，我想就算《星海4》当初是出在PS3上也不太会比X360版销量强上多少吧，当然，已经发生的事物不能还原成原有形态进行比较，但我想说的是，X360在它并不平坦的东瀛之路上，可能已经作出了它前所未有的成绩了。 □文/桔梗



疾风流言帖 vol.51

春节过后，爽了一礼拜的玩家们都回归了各自的岗位上，而日本和欧美的游戏界在这段时间可一直没闲着，准备财年末的收关之战，各大平台的游戏大作都纷纷上市发售，硬件商们也在忙着公布自己的软件阵容，X10、任天堂北美峰会，合并的合并，重组的重组，这个开春之际真的不平静，激情四射充满朝气。

□责编/翅膀

美版FF13宣传图有假 SE遮遮掩掩不知所以

50 可信度

早先SE曾放出了几张美版FF13的宣传图，而且是两两一组的双平台图片，但是这组图一经放出，就被很多人质疑真实性，因为两个版本的画面除了按键是完全一样的，从常识来讲这是不可能的，近日SE终于给出了官方说法。

对于两组完全一样的图片，很多人猜测这是用PS修改后的效果，因为两个版本的图象引擎不同，画面或多或少都会有所区别。SE给出了官方答复，称这证明的确是经过修改后的图片，但不是他们故意为之，因为他们没有必要去为X360版做额外的工作。但随后SE又宣称，这些图片是错误的，并不是他们有意贴上的两版本对比图，他们确实有必要为X360版去做一些额外的工作。到底是怎么回事？也许是负责贴图的人员搞错了吗？这个就留各位自己想象了。

香港媒体封面爆料？PSP版怪物猎人3

30 可信度

PSP版的《怪物猎人》已经两年没出过新作了，CAPCOM在想什么我们不知道，不过近日香港一家媒体爆出猛料，PSP版《怪物猎人3》就要问世了？

这是香港一家名为《GAME WAVE》的杂志爆出的消息，其在当期封面最醒目的位置大幅标语写道“PSP芒亨3禁断情报爆光”，极为引人注目。大家都知道“芒亨”就是日物猎人日文写法的缩语，也就是MH的意思，而且在这家杂志的官方网站上也写着同样的宣传语。此消息一出，立刻引起了日本媒体的广泛关注及评论，到底是哗众取宠还是确有内幕？或是内部人员透露的小道消息？还需等待进一步的进展。

话说回来，怪物猎人也该推出PSP的新作了，不知还要吊多久的胃口。

家用版闪电十一人新作网页消失，取消？公开？

50 可信度

这年头胎死腹中的游戏虽然不多见，但每次都能给人留下深刻的印象。LEVEL5预定在家用机上发售的《闪电十一人 Break！》的网页消失，不禁让人对其产生了不好的联想。

《闪电十一人》系列一向都是在NDS掌机上推出的作品，曾经在2008年5月公布的家用机版《闪电十一人 Break！》曾预定2009年内发售，但直到现在都没有具体的消息公布。近日，当登陆闪电十一人的官方网站，点击《闪电十一人 Break！》的页面时，就会发现该连接是个空白页，显示无法找到网页，结合这么长时间都没有消息的情况，不免让人猜测该作是否已经取消开发了？原本的预留页面只是一个门面性质的东西，将之取消，又或者是制作了正式的页面准备上线替换？也就是游戏要正式发布了？毕竟一款作品的取消开发是要有官方正式声明的。

一批已发售的PS3经典大作游戏将用补丁追加支持体感功能要素

40 可信度

PS3的体感设备ARC将于今年下半年上市，届时将会有与之匹配的首发游戏推出，而近日有消息称，已经发售的一些PS3老游戏，也将通过补丁来支持体感。

对应体感的新时代PS3游戏自然极具吸引力，但过去已经推出的不少经典游戏是不是就显得过时了呢？不会的，欧洲SCEE VP近日表态，在ARC推出之时，索尼将计划推出专门的补丁对一些已发售的游戏进行升级，从而实现对体感设备的支持。与此同时，ARC的开发制作组也表示，他们不仅对新开发的游戏感兴趣，对以往已经推出的游戏同样也会重视，也就是说，在开发专门对应体感的新概念游戏时，也会同时照应到对老游戏的支持技术，他们会让ARC具备很高的扩展性，从而能支持更多的游戏。不会忽视掉这些经典的作品。而游戏开发商方面，也同样做出了积极的表态，《暴雨》的开发商Quantic Dream就表示他们对此很感兴趣，在不久的将来，会利用ARC来开发对应的新游戏。根据OPM的访谈，目前极有可能对应的游戏有《小小大星球》等作，有消息称《杀戮地带2》也将支持，但SCEE对此持否认态度。

X360独占《分裂细胞 断罪》将跨平台？租贷网站爆猛料，是出错还是有意为之

30 可信度

育碧的《分裂细胞 断罪》已延期数年，终于决定将于今年4月13日发售，但就在发售前的一个多月，这款游戏居然要跨平台了？

这是美国著名电影游戏租贷网站BlockBuster爆出的消息，在其登出的《分裂细胞 断罪》游戏光碟的租贷预定页面上，我们清楚的看到其分类规格为PS3／X360，也就是PS3和X360版均可预定租贷，难道这款游戏也要出PS3版？育碧可没提到过这档子事，比较大的可能是这家网站的工作人员一时大意写错了机种，或者他是个索饭一相情愿的把PS3也写了上去，不过作为美国电影游戏租贷巨头，BlockBuster会出这种错误是令人不可思议的，而且以该网站的良好口碑来说应该不会有徇私造谣的成分，那这是怎么回事呢？难道说育碧还留了一手？延期这么长时间其实是为了追加PS3版的制作？一切皆有可能，毕竟人家是第三方，没有义务跟微软穿一条裤子，也许在这短短的一个月间，育碧就会给PS3玩家带来意外的惊喜。当然，如果这纯粹是个笔误，也请不要扔蔬菜水果。

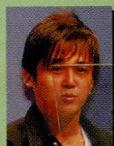




重制《最终幻想7》需要花费10年 如果你们想玩到与13同等素质的话

FF13的制作人北濑佳范和鸟山求近日在接受采访时表示：“如果要重制FF7就要达到与FF13同等的素质，FF13花费了三年时间进行制作，要实现这一目标，开发人员的数量就要达到当年FF7的三至四倍，而开发周期，可能要接近十年。”

——十年，这不是一个很好笑的玩笑，就算做出来了，十年后FF13的素质还有意义吗？其实说白了，人家就是没打算重制这个，用一个数字吓吓你罢了。



《最终幻想V13》预定E3公布详情《王国之心》今后将每年出一作

野村哲也在最新一期的访谈中谈道：“《最终幻想V13》目前开发进程非常顺利，今年E3期间应该就会放出详细的情报，不过目前还无法确定，该作的世界地图表现方式将会有变。而《王国之心》今后将保持每年出一作的速度，最新的作品中将采用不同于索拉的全新主人公。

——V13开发时间也不短了，一直都在放图放片就是没实际画面，今年E3也许会有实际游戏画面吧。至于王国之心，估计要走掌机小成本化路线了。



现在的FPS都是掩体后等待露头射击 真TM无聊，我无法忍受这种游戏体验

《黑煞》的制作人Stuart Black最近在微软的官方杂志中表示：“目前，有很多基于掩体理论的射击游戏上市，当敌人出现时，你只需要找个掩体等待敌人露头，然后射击即可，重复的动作，每次游戏都是如此，每次射击都是几发子弹朝头射去，然后人被击中倒下，真TM的无聊，我无法忍受这样的游戏体验。”

——《黑煞》难道不也是他说的那么“无聊”吗？如此狂妄又高调的言论炒作自己的成分更高一些，我们期待他们拿出所谓“不无聊”的新作出来，当，如果他们有这个能耐突破射击游戏框架的话。



我们在关注而且肯定会做PS3游戏 但之前我们要搞清用什么方法来支持

《求生之路2》的开发商Valve的剧本CHET FALISZEK最近公开表示：“之前有传言说我们拒绝为PS3开发游戏，其实我们并没有说过这样的话。我们一直在关注着，而且肯定会为PS3制作游戏。为PS3做什么事情之前我们首先要知道如何用正确的方法来支持它，或者说我们需要先找到适合在PS3上做的类型的时候。”

——其实做为一个第三方没有必要特意去得罪一个平台，有钱赚任何事都有可能发生的。不过这位仁兄的言下之意就是，Valve目前还没有做PS3游戏的计划，至少短时间内不会有。

电软视点

战国BASARA FES.2010，火热开幕！

《战国BASARA》系列凭借着独特的操作系统，让广大玩家们感受了到与无双系列不同的爽快感，为了庆祝该系列的成功，CAPCOM在2月21日召开了以《战国BASARA》为主题的特殊活动——战国BASARA FES.2010 红之阵/苍之阵。这次特殊活动的地点选在了日本神奈川 Pacifico横滨。活动的主题分为了两大部分，即、由真田幸村主演的《红之阵–天・霸・绝枪！–》（白天）以及伊达政宗主演的《苍之阵–Let' s Party!–》（夜晚）这两部分组成。2部分演出的入场费均为6800日元。

别看《红之阵》与《苍之阵》的票价很贵，但内容也是相当充实的。从开场前会场门口那“长蛇之阵“队列就能看出FANS们对这两场演出的期待了。在21日下午的13时，《红之阵–天・霸・绝枪！–》准时开演。在《红之阵》中，由保志总一朗饰演的真田幸村、玄田哲章饰演的武田信玄、石野龙三饰演的长曾我部元亲、中原茂饰演的毛利元就、森田成一饰演的前田庆次以及速水奖饰演的明智光秀等人组成了强大的出场阵容。另外，在演出中，负责动画版《战国BASARA》的片尾主题制作的“DUSTZ”，插曲制作的石川智晶以及《战国BASARA》系列的制作人、小林裕幸也都亲自登台，与FANS一起开展交流活动。


←看着超人气的男演员如此卖命的激情演唱，难怪台下的美女FANS会难以控制的大暴走。

这次举办的《战国BASARA FES. 2010》中，坐席的人数是1万人，但最终前来会场的人数超乎预计的达到了将近4万。尤其是《红之阵》，在演出时会场的人数已经达到了饱和。另外，据调查，前来观看《红之阵》的FANS中，有90%左右都是女性。可想而知，参演《红之阵》男演员们人气有多高了。

演出正式开始之前，会场内播放了由浅井长政和阿市出演的动画版影像特辑，随着会场气氛的提升，在影像特辑完结后，演出正式开始的一分钟前，场内又播放了原创的倒计时影像，最后的



10秒钟，全场的FANS一起倒数。随着最后一声倒数，由17名足轻走上台前，以欢快的足轻舞拉开了演出的序幕。由于本次的主演是真田幸村，所以他也是登台最为频繁的人，从序盘开始便没闲着，一直到终盘时，保志总一朗疲惫不堪了。但在台下FANS的激情鼓励下，他还是热演到了最后。

除了真田幸村的挑大梁之外，若本规夫所饰演的织田信长也获得了很高的评价。在以TV版动画最终回为背景的舞台上，若本规夫完美的再现了第六天魔王?织田信长被真田幸村、伊达政宗所败的经典剧情，舞台之下，FANS的掌声也再次掀起了又一个高潮。

在这次的演出中，CAPCOM也没有忘记为游戏做宣传。在节目的间歇，小林裕幸便登上舞台，为FANS做起了目前还在开发中的PS3/Wii《战国BASARA3》解说。据他所说，距离系列的第一作已经有5年，而第二作则是在4年前就已经发售，积攒了4年的气力，将会在《战国BASARA3》中全部释放。解说中除了对游戏的剧本、舞台、角色特技等的一系列介绍外，小林裕幸还透露了这次在《战国BASARA3》中，织田军会全员死亡的设定。另外，在之前CAPCOM就已经公布了2010年夏季发售的消息，而这次小林裕幸则进一步公开了发售日期定在7月的消息，不过，具体是哪天，仍然还是个秘密。

在这次表演活动的最后，中井和哉和森川智之一起登台，用伊达政宗与片苍小十郎的经典台词向FANS道别。而后，在2人的欢呼中，保志总一朗再次登场，与在场的全体FANS一起合唱了一曲“天 霸 绝枪！”。在众人欢呼的大盛况下，战国BASARA FES.2010也落下帷幕。 □文/零羽


↑战国BASARA的主创集体登上舞台。

电软视点

噬神者在吞噬怪物猎人？

《噬神者》卖过50万了！你相信吗？那个PSP新出的，NBGI的，模仿怪物猎人的，从游戏方式到联机打怪，甚至连游戏封面都像现代变种版的，短短两周就卖过了50万，甚至试玩版的累计下载量都超过了170万，难道，这款游戏真的那么强吗？究竟是怪物猎人给了它莫大的市场，还是《噬神者》在吞噬怪物猎人的市场？

幸运的跟风者

CAPCOM的《怪物猎人P》系列的成功不仅仅缔造了一个优秀的品牌，一个数百万人为之倾倒的系列作品，更重要的是它开创了一个PSP上最为成功的游戏领域，《怪物猎人P》以它自己为中心，用自身的素质与魅力把这个中心作为点，逐渐向外扩大，将这片领域扩展成为一个集成功、人气、口碑及赚钱的大圈子，这个圈子不仅稳固了《怪物猎人》系列在掌机和游戏界中的地位，还形成了极大的吸引力，就像一块吸铁石，把圈子外形形色色的人、厂商往圈子内吸，吸引他们涉足到这片领域中来，跟风也好，模仿也罢，只要能得到好处，就不枉来趟一脚了。


↑动漫相对于游戏来说更具有随意性能接受的人群面也更宽。

《噬神者》是成功的，至少，在众多“跟风者”当中是成功的。它不是第一个，《梦幻之星》、《世界传说》、《真三国无双》都在《怪物猎人P》成功后积极向这边靠拢，还有一大堆叫不上名的，或多或少都在以联机、换装、刷宝、打怪为卖点推出着各种各样的作品。《噬神者》自打公布的第一天开始，它就被人认出这是明目张胆的模仿怪物猎人的作品，也难怪，就连《真三国无双 联合突击》这样“把马头插在鹿身上”的模仿者都能卖过几十万，以PSP游戏见长的NBGI推出的原创作品为什么就不能大卖呢？结果证明，NBGI成功了，模仿者成功了。不过，除了其本身素质外，还有个很重要的因素促使了它的成功。

《怪物猎人P2G》2008年3月24日推出，至今已经有接近两年没有新作推出了，甚至连PSP续作的消息都没有，就算期间大卖、长卖、廉价版热卖，卖到300多万接近400万，游戏包含的内容也是有限的。汇集了系列之大成的游戏要素就算它再耐玩，再能上数千小时，两年时间，它的价值也几乎快被掏尽了。PSP不出新作，玩家们玩什么？那些为了怪物猎人买PSP的人玩什么？跟风者、模仿者们就成了他们的解渴选择，猎人们选择他们熟悉的游戏方式来排解等待新作的焦虑，尝试他们熟悉又不一样的东西，《噬神者》们，也就因为猎人的空白期，成了幸运的模仿者。

噬神者噬猎人

正因为猎人的空白期，《噬神者》吃下的就是原本属于怪物猎人的市场，从另一角度，《噬神者》也开拓了猎人创下的这个领域，把这个圈子往多元化的方向发展，它取得了成功，但是，这个领域也因此不再那么单纯了。

想当年，光荣的《真三国无双》最红火的时候，也同样出现了一大票跟风模仿者，各种题材的都有，也的确火爆一时。但是，时间一长，玩家们也因为这些跟风、模仿者们过多、过杂的参差不一，而逐渐有些审美疲劳，进而对《无双》本身也产生了厌倦情绪，好吃的东西吃多了也会腻，虽然《无双》自身推出的过多过频繁也是口碑下降的原因之一，但模仿者们无疑加速了原本领域的品牌劣化速度。现在《噬神者》与《怪物猎人》


←从销量来说它是成功的，但对猎人来说它的影响力不单单是在销量上。

也同样是这种关系，正所谓僧多粥少，参与的人多了，原本唯一的牌子就不再那么光芒耀眼了，就算品质有别，玩家们的审美也有疲劳的一天，等到都玩腻味了，《怪物猎人》也就不再那么火暴了，这是事实。《噬神者》的大卖，不仅仅是抢了猎人的销量，而是在消磨、吞噬这个领域和圈子。CAPCOM，赶紧努力吧。 □文/翅膀

林志玲代言台版《Wii Fit Plus》

汉化专递 EXPRESS CHINESE

为配合台湾繁体中文版《Wii Fit Plus》的上市活动，台湾地区任天堂请到了当地以模特出道的著名艺人林志玲参与游戏的电视广告拍摄。在广告片中，林志玲穿着简单的黄上衣与灰色九分裤，表情认真的考虑应该先瘦手臂、提臀，还是维持漂亮体态而大伤脑筋，后来选择了可以锻炼肌肉，让身体曲线UP UP的瘦身运动，然后学着Wii屏幕，一边弯腰、一边用右手触摸左脚趾，甜甜声音娇笑说："这样延展开来的感觉好舒服！"还玩了摇呼拉圈等小游戏。据说，有人在看完宣传片后大呼"连志玲都出来了，真的要逼我出手买了！"看来美女的杀伤力果然是大啊！　　　□文/北斗



←本作在日的代言人是松岛菜菜子，台湾则是林志玲。

"真35 联合突击2"中文版

由光荣制作，预定3月推出的PSP动作游戏《真三国无双 联合突击2》，是去年2月推出的《真三国无双 联合突击》的续作，游戏中玩家将扮演三国时代的武将，为了打倒从冥府复苏遂行邪恶野心的秦始皇，展开与英雄亡灵、太古神明、大地魔兽的激烈战斗。本作中收录了"霸王篇"与"妖仙篇"两大故事模式。新登场的"火光兽"是栖息于人烟罕至火山中的传说怪物，受秦始皇妖术操纵而化为魔兽。官方同时公布了游戏的预约特典与初回限定特典，预约特典为游戏特制桌历，初回限定特典为角色装饰用道具"异国之大天翼"的下载序号卡。本作预定3月11日发售日本，价格为5040日元；台湾地区由台湾光荣代理发行，预定4月推出中文版，价格为1380新台币。



《对战传说》等五款PSP游戏汉化

本期又有多达五款的PSP汉化游戏发布，对于PSP玩家来说自然是值得高兴的事情。其中最值得推荐的就是《对战传说》了，另外，洛克人和绵羊村携带版也值得一玩。

《对战传说》是一款汇集了诸多NBGI传说系列角色的动作游戏，包括了从系列第一作《幻想传说》到DS《心灵传说》为止的13部作品合计35名角色将会在游戏中登场，展开激战战斗将在2次元轴上展开，采用系列惯有的线性战斗，通过普通攻击与技术的组合，进行火热爽快的战斗，系列玩家不会感到任何的不适应。在舞台中还引入了墙壁之类的高低差概念，此外还有能将对手击倒撞击在墙壁地板上的"Bounding反弹"系统，如此就能产生出不少新的COMBO。



←除对战传说外还有其他几款PSP汉化游戏。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
欢迎来到绵羊村 携带版	基本完善	CG汉化组
对战传说	基本完善	CG汉化组
龙虎斗 携带版	基本完善	CG汉化组
电击的皮罗德	基本完善	CG&EMD汉化组
洛克人：烦乱猎人	基本完善	OREZERO个人汉化

DQ6、LOVEPLUS等大作完成汉化

近期多款NDS汉化作品发布，最吸引眼光的自然非《勇者斗恶龙6》和《LOVEPLUS》了。

作为"勇者斗恶龙天空系列"移植NDS的第三部作品。当年超任版的DQ6众望所归地获得当年SFC的最优秀作品奖、最优秀美术奖、最优秀音乐奖、最优秀角色奖等多个奖项。由于有着超任版的汉化文本，本作在剧情方面也没有大的变动，因此这次发布的剧情汉化版DQ6速度也是相当之快。虽然按照以往的惯例，NB肯定会在以后发布完美汉化版，不过等不及的玩家朋友们已经可以现在就先睹为快了。



→这次推出的是剧情汉化的DS版《勇者斗恶龙6》。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
耀西岛DS	基本完善	有爱人士
勇者斗恶龙6：幻之大地	剧情汉化版	NB汉化组
斯隆与马克贝尔的谜之物语2	基本完善	ACG汉化组
LOVEPLUS	全文本汉化	CG汉化组
快餐危机	菜单汉化	XEDFTXZ个人汉化
海腹川背·旬：第二正式版	完美汉化	ACG汉化组
游戏王5D's：世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚	卡片汉化	CG汉化组

台湾微软汉化团队专访

——在英文与日文的翻译上会有哪些不同之处？

张 在英日文的差异部分，比较常碰到的问题是究竟要选择以哪一种语言来中文化。当初在进行《死或生4》的中文化时，因为游戏是采用英日多国语言同步推出的方式制作，而且部门中大家都熟悉英文，因此是拿英文来翻译成中文，不过后来玩家有些不好的评价。后来我们自己也有检讨原因，主要是因为游戏是日本厂商制作的，从日文翻译成英文时，例如说原来日文称谓的尊属关系就不见了，再从英文翻译成中文时又再失真一次，所以效果并不好。

所以后来我们在遇到类似状况时，都希望以日文来翻译成中文，尤其是像《蓝龙》、《失落的奥德赛》等文字占游戏比重很大的游戏更是不能轻忽。不过改用日文来翻译又会产生新的挑战，包括如何确保日文翻译人员的质与量，以及游戏测试时的语言障碍。

虽然台湾懂日文的人很多，不过游戏中文化的作业规模庞大，而且不像一般小说是连贯性的，因此翻译的难度相对来说比较高。当遇到《蓝龙》、《失落的奥德赛》之类动辄数十万字的游戏时，如何确保够多足以担当翻译工作的人才就是很大的挑战。

另一方面，由于产品研发部成员大部分都不懂日文，但是在测试时测试人员必须清楚掌握中文译文是否正确对应到日文原文，因此语言障碍就成了测试阶段的一大挑战。为了确保中文化的品质，因此制作时我们会聘请专门从事日文翻译的自由作家来帮忙。

其中最值得一提的就是《失落的奥德赛》短篇小说《千年之梦》的中文化。

有玩过《失落的奥德赛》的玩家，应该都会对《千年之梦》里面感人的文字留下了深刻的印象。不过其实当初外包出去的翻译稿在送回来的时候，读起来并不动人。因为翻译内容虽然正确，但是原文那种细腻感性的笔触在翻译后都不见了。因此后来我们请了专门从事日本文学作品翻译的专业作家下了很大的功夫去润饰，才得到玩家所看到的最终成果。

↑不仅仅是后来的家用机游戏，例如《帝国时代》这样的PC大作汉化任务也有。

其实不只是日文翻译，就算是比较熟悉的英文，在翻译过程中也会遇到很多挑战，像最近推出的《阿邦阿卡大冒险：改造大作战（Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts）》里头用了很多典故跟俚语，没玩透先前系列作和熟悉欧美文化其实很难理解，要怎么转换成台湾玩家习惯用语也是一大考验。因此当初在中文化时，一群人绞尽脑汁思考最合适的翻译。

须田刚一＋饭田和敏＋山冈晃 新生的Grasshopper，始动！

——直面三位业界奇才的梦幻组合

重大新闻！以《末路英雄》著称的，在日本国内拥有良好口碑的游戏开发公司Grasshopper，突然迎来了两位大人气的制作人，饭田和敏、山冈晃，两位业界名人竟然同时加入了Grasshopper，与须田刚一在此胜利会师。他们为什么会加入Grasshopper？招揽他们入社的须田刚一用意何在？下面就是第一时间直面三人的特别访谈——

面向全球市场的游戏乐队

——首先请谈下两人加入Grasshopper的缘由吧。

须田刚一（以下简称须田） 今年是Grasshopper成立12周年，当初在10周年的时候，公司得到了国内外前所未有的认可，为了回报这极富潜力的市场，我们决定开发更具创新价值的作品，于是招揽有才能的游戏制作人加入到我们的团队中，就成了我们架构世界规模计划蓝图中的一部分。让生活充满朝气与活力，让玩家感受到去游乐园一样的兴奋与快乐，为了实现这一目标我们从很久以前就私交甚密，并且彼此尊敬，彼此信赖着。

——能谈下具体的过程吗？

饭田和敏（以下简称饭田） 我经理过一段很久没有制作出游戏的时期，在最艰难的情况下须田时常给我打气，在他的鼓励之下我完成了《迪希布林帝国之诞生》的制作，我非常高兴。本来我想继续开发相关续作的，但以个人身份开发的系列作品只能有一个，根据合同如果要继续做的话就不得不重新考虑题材做新项目。正在我烦恼之际，须田找上了我，说可以为我提供专心开发游戏的环境，于是我就来了（笑）。

须田 饭田桑是众所周知的著名制作人哦，曾做过很多独立的游戏开发的。因此我认为Grasshopper一定会为饭田桑提供活跃于世界的舞台的。不仅工作经验丰富，人也很好，好人加上对工作的热情就是强人啊（笑）。当然我也非常喜欢山冈桑，9年前在东京游戏展上看到由他参与制作的《寂静岭2》时，我就梦想着有一天能和他一起工作。当听说“山冈晃从公司辞职了”的消息时，我就立刻找上他了。

山冈晃（以下简称山冈）： 能抓住机遇真的是太好了，须田桑的大名从我们认识之前就已经听说了，在我的印象中Grasshopper的团队就是那种“日本人做出的游戏让欧美人也能接受”的类型。我们有过不少见面的机会，也聊过很多，“面向世界的作品，并且想做出相关的商品”这种理念我感到十分认同。Grasshopper就是一个电视游戏乐队，我抱着“不仅仅是对日本人，更想做出全世界都受欢迎的作品”的理念，加入到了这个乐队中来。

伴随饭田与山冈的计划

——山冈先生既是一名作曲家，也同时做着游戏制作监督的工作，须田先生期待的是您哪个方面呢？

须田 首先还是期待作曲的吧，山冈桑本身就是想找一个可以集中精力作曲的环境的，当然，刚才提到的作为一名监督的话……本人怎么想的呢？

山冈 我想活用拥有的经典来开发制作游戏的。不过，现在进行的计划中，比起谁来制作游戏，更重要的是音效方面的工作，力求能达到让全世界的人都会喜欢的程度，这部分是只有我能做的。

须田：我也想让现在的Grasshopper染上山冈式的颜色，所以，今后Grasshopper推出的游戏的音乐部分，就全部交给山冈桑老负责了。

——前面提到的项目已经在进行中了吗？

须田 最近和三上真司先生合作的EA项目中，就已经让山冈桑投入作业了。

饭田 真的很厉害哦！《杀手7》的须田桑，《生化危机》的三上桑，《寂静岭》的山冈桑，三人居然合起来制作同一款游戏，听着就觉得是款超级牛b的游戏！我真的很想加入到其中啊（笑）。

须田 饭田桑负责的项目差不多也要开始了，还是集中去做那个吧（笑）。饭田桑担当的新作目前还不能公开，但我想会让玩家们大吃一惊的。

饭田 其实我就已经大吃过一惊了，下次一定要加倍反射到玩家们身上（笑）。

——会成为作家风格十分强烈的作品吧？

饭田 虽然我们的作品个人风格都很强，但我们的目标是一个数字，一个名为“TOP OF THE WORLD“的目标，并且让玩家们感到快乐，仅此而已

须田 作家风格虽然是很重要的事，不过当前更需要重视大众向的风格。无论是谁都可以轻松游戏，在现今的市场是最需要注重的事，遵循市场的意识，我认为是制作“未来的游戏”的一大着重点。

——“未来的游戏”具体来说是什么呢？

须田 无论哪个时代的孩子都会去玩的游戏，而且现在的孩子长大后依然会去玩的游戏，就是”未来的游戏“。现在可能我们还无法想象，但在我们计划的蓝图中就会包含这方面的东西。Grasshopper聚集了各种各样的制作人来参与开发游戏，不仅仅是作家风格的构想设计，无论怎样的素材都会成为料理中的配料。我想我们必定会做出玩家们满意的大餐。

——今后的项目动向，会随着两位的加入产生很大的影响吧？

须田 世界的山冈晃、天才饭田和敏的经验，感性、技术力、创意会对以前的员工们形成非常大的刺激，其中的一份成果我想会在今年的E3展上进行发表。



须田刚一

想要感受到去游乐园一样的兴奋与感动！

Grasshopper董事长，1998年创立公司，以《银事件》、《杀手7》、《末路英雄》等有着独立世界观、独立系统架构的作品闻名业界，是位日本及欧美评价都很高的游戏制作人。



饭田和敏

正在制作一款足以让大家大吃一惊的作品！

以《水色笔记的休日》、《巨人多辛》等为代表作的游戏制作人，同时也是名讲师和作家，在多个领域活跃着，2009年时隔7年后推出了Wii网络下载游戏《迪希布林帝国之诞生》，引起了相当多的话题。



山冈晃

《寂静岭》系列的音乐作曲家，《寂静岭3》以后同时兼任游戏的监督。2006年原创想册《iFUTURELIS》发售，担任电影版《寂静岭》的制作总指挥而在世界各地活动。音乐方面有着毫无保留的才能。

身为电视游戏乐队的一员放眼世界发展！



波斯王子最新作，遗忘之城与时之沙！



全新引擎为您带来更精致的画面





↑本作确定采用最新的引擎，在画面和场景等方面都相当具有震撼性，而且原三部曲中的经典技能，例如沙子的操控等都会继承。



→官方已经在Spike TV2009游戏颁奖典礼上发布本作的首个预告片，王子将回到被摧毁的皇宫开始新的冒险。

↑4代“重生”中打斗的戏份被大幅的减少，这个变化引起了许多玩家的不满，在最新作中，将大幅强化打斗的部分，相信绝不会让我们失望。



穷凶极恶的敌人冲入眼前

发生在时之沙与武者之心间的故事

《波斯王子5：遗忘之沙》在剧情方面是发生在“时之沙”和“武者之心”之间的故事。在Azad的冒险之旅中拜访哥哥的王国时，王子发现王宫正在被重重包围，而敌人一心想要摧毁这座王宫。因此，王子决定用时之沙的神奇力量来拯救这个王国，于是也就开始了一段新的冒险。这次他会体验到真正的领导能力，也会体会到运用强大的力量一定也要付出相应的代价。

→王子独有的沙之能力将得到大幅增强，包括大规模多人格斗和令人眼花缭乱的特技。

操纵沙子的能力再次强化





←远超常人的敏捷身手、能够轻松飞驰于这些高空的悬梁之上，都是波斯王子的特色。

像猿猴一般灵巧无人可及

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

PS3 / X360	本刊译名：波斯王子 遗忘之沙		2010年5月11日	
	动作冒险	Ubisoft	价格未定	美版
	DVD/蓝光	1人	720p	审查预定

波斯王子系列是从FC时代起就已成名的动作游戏，高难度和经典的机关谜题设计都是其特色，进入次世代以来，包括“时之沙”、“武者之心”以及“王者无双”三部曲更是为其吸引了更多的粉丝。去年发售的第四部作品“重生”虽然质量也还算不错，但因为打斗和解谜部分的减少也引起了不少粉丝们的不满，而就在前不久，关于本系列次世代作品第五部“遗忘之沙”的情报也得到了公布。这款新作确定将于今年5月11日发售，包括X360、PS3、Wii、NDS和PSP，甚至还有PC，可谓真正的全平台制霸。

之前我们也知道了波斯王子正在拍摄电影版作品，这部电影版由好莱坞金牌制片人杰瑞·布鲁克海默制作、《哈里波特》的导演迈克·纽维尔执导。由于游戏新作中主角的扮相与电影中的Jake Gyllenhaal颇为相似，而且游戏的发售日以及电影版的上映日期都是今年5月份，因此曾经有猜测说本作有可能是根据电影版改编而成的游戏。不过，最近游戏制作人已经针对这个猜测专门进行了辟谣，表示新作与正在拍摄的电影无关，该作并不是电影改编的作品，而是正统的续作，素质绝对有保证。 □文/北斗

6.24 X360狩猎正式解禁

雌雄成对出没的牙兽种，刺耳的咆哮会给予外敌相当大的威胁，擅长肉弹攻击，利用迅速的突进给予敌人强烈的一击。雌雄分别具有独自的攻击方式，单个已经是很强力的怪物，与两只同时交战会形成非常棘手的状况，与之交战时要时刻注意与同伴之间的配合牵制。

雌雄成对出战 夹击的猛兽！

←雄响狼的体毛会变成像刺猬一样的尖刺，被其刺到的人必定会受到非常严重的伤害。

蜷缩成一团以极高的速度向前突进！



←同时与雌雄两只响狼战斗的场合，为了避免被从后方偷袭，必须要时刻把握住两只的动向，寻找可以下手的机会集中一只来攻击。这对玩家的观察力与反应力是个考验。

响彻天地的咆哮 两只猛兽双重威胁

雄响狼 卡姆奥鲁加隆

→与雄性的高攻击力不同，雌响狼拥有压倒性的跳跃力，时常凭借其矫健的身形跳到高空从上而下发动攻击。

从高空死角袭来 雌响狼的跳跃攻击



↑雌响狼全身披挂的白色毛皮会形成一股白色的旋风，威慑力十足，攻击气势甚至还在雄响狼之上。

雌响狼 诺诺奥鲁加隆

！究级猎人VS究级怪物！“刚种怪物”等待你来挑战！

所谓“刚种怪物”，即为面向上级者的超强力级别怪物，和通常的怪物相比，它们具有远远凌驾于之上的实力，即使是最熟练的猎人，一次小小的失误也会导致力尽身死。

猎人世界中标志着猎人狩猎等级的”HR“，是随着狩猎任务的不断积累，而增加HRP，进而提升HR，从而可以挑战HR限定等级更高的任务。几年前PC版《怪物猎人F》曾追加了“”刚种任务“，为限定HR100以上猎人才可挑战的超高等级任务，能达到HR100的人，基本都是游戏时间超过500小时以上的老资格玩家，以他们的身手，可以说对付上级怪物早已是小菜一碟。但是，在刚种怪物们面前，这些老猎人们也会感到非常棘手。一击必杀的攻击力，深不见底的耐久力，更加庞大的体型，身边无时无刻剔不干净的杂兵，通常概念的实力就足以呈压倒性的。更强的是，刚种怪物拥有这个等级独有的攻击方式和行动规律，行动套路会产生迥然不同的变化，以往的战斗经验会产生偏差，必须要重新适应并熟练才能在战斗中全身而退。

狩猎刚种怪物后，得到的”刚种素材“将可以打造成所有泪人梦寐以求的”刚种武器“与”刚种防具“，带有完美组合技能的刚种防具自不必说，刚种武器不仅基本性能一流，而且还具备独有的性能，努力挑战并积极强化向更强大的怪物挑战！



PC获得极高人气的大型在线动作游戏《怪物猎人 边境在线》，经过两年半的运营，终于跨平台登陆X360平台，继承了PC版全部基本要素，以及后续追加的所有极具吸引力的新内容，X360版将成为一款集大成之作。

从棘龙、尾晶蝎开始，《怪物猎人F》以MH2为基础相继追加了众多全新的怪物，全部都是家用机和掌机从未登场过的独有品种，作为没有深入玩过PC版的人，这些在高级版本中追加的凶猛怪物们基本都是没见过，更没有亲手打过的，这次一次性在X360版中囊括，家用机的玩家也可以体验到与它们战斗的乐趣了。不同于以往怪物的攻击方式，形形色色的生态环境，都值得前往探索体验。

本期报道，将为大家介绍舞雷龙、吞龙、雌雄响狼这些新面孔，它们虽然已在PC版中横行已久，但在家用机版中仍然还是新人，体验与最凶猛怪物搏斗的日子就要来临了！□文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：怪物猎人 边境在线		2010年6月24日	
	动作	CAPCOM	6090日元	日版
	DVD	1-4人	1080P	审查待定

舞雷龙体内生出的雷电是它最大的武器，对猎人会造成很强的威胁。不过，这也同样是它的弱点所在，猎人们可以反过来利用舞雷龙的雷电对付它。当满足一定条件时，舞雷龙体内的雷电就会过剩，进而使得电流失控产生爆炸，对舞雷龙自身造成非常大的伤害，即所谓玩火者必自焚，以其人之道还制其人之身。这是一种很有特色的狩猎方式，也是舞雷龙本身的特色之一。类似于这种战斗方式在对付舞雷龙时时常会运用到，多变的行动规律就要用更灵活的方式来对付，以不变应万变在这里是行不通的。


↑舞雷龙很擅长飞行，在空旷的地形中它会飞到高空之后迅速下降进行扑杀，并附带雷电，威胁相当大。

闪耀的狂雷电 迎接挑战！

高空飞降的雷之钩爪！

←舞雷龙发怒后会放出包围全身的电光，[illegible]的威力猛增，装备雷耐性高的防具，运用[illegible]身手的话，应该可以稳定的应付它。





全身的雷电闪烁着光芒 瞬间化成致命的杀招



↑盘旋着飞上高空，再咆哮着急速下降，用身体对猎人压杀，同时放出的雷电会对范围内造成大面积的电击。

舞雷龙 贝鲁克罗斯

体内拥有独自的发电器官，操纵高威力雷电的飞龙种。与其他拥有强大力量的飞龙不同，舞雷龙有着非常高的智力，根据任务、对战场地的不同，它的行动规律也会产生变化。

吞食一切的飞龙



吞龙 帕利亚普利亚

峡谷生息的飞龙种，有着“吞龙”的异名。性格凶猛，有着把看到的任何东西都吞入腹中的习性，当猎物较远时会迅速飞跃过去捕食，比想象中要敏捷得多。



←将岩石咬碎之后吞入口中，再一口气喷出，被这样的扩散岩石打中就会气绝。

吞食大量岩石 喷射而出的炮弹



→吞龙喷出的攻击物体中有时会含有珍稀的素材，利用这种习性，可以得到很宝贵的素材。

无所不吃的异特性 反利用探求珍贵素材

X360版包含内容与游戏方法Q&A揭秘！

Q：X360版和PC版内容会有所不同吗？

A：游戏内容本身基本没有变化，但线上服务会随着玩家们的游戏进行度产生一些变动，PC版中达人向的事件任务比较多，而X360版与之不同，会更加偏重照顾新手。X360版服务运行开始之初，预定将会提供相当多面向新手的事件任务在其中，任何玩家都可以轻松上手游戏。

Q：X360版的玩家可以和PC版的玩家共同游玩吗？

A：我们为X360版的玩家准备了专用的服务器，与PC版的服务器不同，因此不能和PC的玩家一同游戏，目前来讲是这样的。不过，我们会努力让两个平台的玩家实现共同游戏的。（也就是说今后有将两个平台的服务器整合的可能性。）

Q：玩《怪物猎人F》需要什么必备的东西？

A：因为本作是线上专用的游戏，所以可以上网的网络环境是肯定必须的，推荐有线网络。游戏必须在连接网络的环境下才能正常启动。此外，游戏本身需要一定的存储空间来安装网络设备用的数据，游戏之前需要准备好X360专用的硬盘才行。

Q：为了和同伴进行交流，是不是必须要用到键盘呢？

A：可以使用专用的手柄软键盘进行打字交流，不过也不是必须的，游戏中可以用菜单中的文字键盘来输入文字交流，活用定型文的话也能省去不少麻烦，在节烈的狩猎过程中用定型文可以及时表达自己的意愿。当然，在与同伴聊天时还是用手打字比较好，建议购置USB连接的键盘来搭配使用。

Q：游戏的费用是多少？无论谁都可以玩吗？

A：购买的游戏光碟内会包含“猎人LIVE帐号”，玩家可以获得30天的金会员游玩期，单独月卡售价1400日元，等同于30日的月费，购买后会获得一个月金会员资格。而已经拥有金会员资格的玩家，购买这个月卡的话，会在原有金会员期限的基础上再追加30天，不过可以玩《怪物猎人F》的时间依然为30天，也就是说原先是否拥有金会员对在线游戏并无影响，只要购买游戏并按月购买月卡即可随时在线游戏。

Q：开始游戏时需要做什么呢？

A：玩家购买游戏光碟后，登陆XboxLIVE，完成各项手续后即可开始游戏了。月卡如前所述，可以进行30天无限时的在线游戏，输入附带的猎人LIVE帐号后进入游戏。月卡内附带的特典中包含有原创武具及各种消费道具，在初期能帮助玩家很快的上手游戏，融入到猎人的世界中。

Q：在线服务开始的具体流程日期是？

A：首先会进行玩家人数限定的内测，这个将在5月中旬，6月24日购买游戏光碟的玩家，将可以凭其中的帐号登陆LIVE参加公测，测试服务器的稳定性与游戏内容的公开校验。不出意外的话，将于7月7日正式开服运营。敬请各位期待！

《LOVE PLUS》制作人内田明理访谈
「日本国民的GF」

本系列是KONAMI在DS平台上推出的具有真实时间模拟的恋爱游戏，根据玩家设置的DS时间，打开主机会随着时间的变化而在不同的场景下和心爱的女孩子一起生活、交流。作品中最为吸引人的地方在于即时恋爱设定，也出现了惊人的社会现象，大大出乎了厂商的预料。

在日本全国大受欢迎的DS恋爱模拟类游戏《LOVE PLUS》推出后，在国内也引起了一股LOVE PLUS的风潮。目前，这款游戏即将推出正式的续作《LOVE PLUS+》，那么开发组会为这次全新的《Love Plus+》带来怎样新的要素？又有什么值得期待的内容？马上让我们来看看这次制作人“内田明理（以下简称内田）”的最新访谈。

接受了诸多意见，新作是进化而来的《LOVE PLUS》。

——这次游戏处于一个什么样的地位呢？

内田 虽然说是续作，不过似乎整体变化感觉不是特别大，因为角色人物没有变。但另外一方面来说，这也不仅仅是追加了、调整了细节部分的“威力强化版”。这是一款接受了大量爱好者们的热烈意见、反应等而进化来的《LOVE PLUS》。

——就是踏承了《LOVE PLUS》，第二季的感觉么？

内田 也确实可以认为成这样吧。而且，各位男朋友们还可以在这次和女朋友的关系更进一层哦！新追加的剧本自然会是有的，在各种其他方面上我们也计划打算追加更多新内容。

——那么开发时间是什么时候开始的呢？

内田 我们在期待着玩家的反响，发现发售以来，这款游戏非常受欢迎。因此我们就在想着，得尽快推出接下来的作品。对于我们来说，全新的挑战也是非常多的，当然，连想都没想过的游戏方式也有很多，对于“啊啊，为什么就没有制作那个部分呢”等等的意见，我们也从那时将考虑给玩家们一个回答。

——那么能具体说一下吗？

内田 这可以说是在现实生活中再常见不过的现象，但目前就会让“男朋友们”以一种完全不同的感觉来体验，这完全不是什么幻想世界，而只是在平常生活中出现的不平常的现象。比如旅行什么的。当你每天生活的时候，想到了“噢！下个月有那个事！”的话，如果能让男朋友们感觉到这种心跳的感觉，也很不错的哟。这样一来，大家都过着真实的恋爱时间噢。

——那会是和在校或者是打工的休息日的“普通”又有着区别的“不普通”么？

内田 有了女朋友后，第一次进入长假期来进行外出旅行，这不正好就是连大人们花钱也很难体验到的生活么？我觉得这肯定会很棒。

——这样感觉起来，确实很大幅度的“Plus”了呢。

内田 原本并非在主线的“Love Plus模式”（即从恋人开始进行游戏的模式）我们这次将会将其进行充分的充实。那样的话才会做到让“男朋友们”连NDS都来不及关闭的情况，让各位充分感觉到恋爱的感受。详细部分还不好透露，不过收集也将会增色不少的，来让各位进行休闲打发的要素也会追加很多很多。

女孩们读名字的功能也会大幅度强化的“Plus”！

——据说读名字功能的形式也会“Plus”？

内田 你说的太对了！之前因为容量问题，“怎么不叫我？”这样的问题将在这次，以更多的称呼方式进行扩容！目前还在募集各位的名字，详细情况请务必访问官方网站。

——喔喔，那看来非常不错的样子！

内田 我们还计划着强化联机功能，未来玩家们肯定会感觉到“这是什么！？”，我们很期待着这样的反应。让大家更加喜欢联机交流。

——话说来，上次的圣诞节蛋糕、情人节蛋糕活动使用的AR功能会不会有追加呢？那种和现实情况进行联动的功能会不会有呢？

内田 这么一说来，确实也想试试呢……好想弄啊。

——目前玩《LOVE PLUS》Love Plus的玩家们都很喜欢将自己的NDS进行重新装饰，也就是所谓的自制“痛DS”。不知道你们有没有对这样的行为进行支持呢？

内田 很想这样，未来我们委托HORI在各种包包或者是套子上使用相关的角色插画。这样一来，不太擅长技术活的人也可以自由装饰了。此外还有相关的周边商品也非常希望各位期待。……啊对了对了，我听说手办这东西自开始设计到出货似乎要花半年多的样子。



↑本作制作人内田明理在对系列的续作进行说明和畅想。

——喔喔喔！好多人看起来等得非常艰辛的样子。这种知识看来未来会有一定的用途呢。

新作将支持继承前作的存档！

——相信热情的男朋友们也知道了，《LOVE PLUS》中的存档将可以继承。

内田 对的，同时，只要你玩了就会发现，继承了资料后还会发生各种“好事情”。我们还会为各位准备了各种各样的惊喜噢。

——对了，有关存档，《LOVE PLUS》是有3个存档，有人为了不同的发展还买了多款游戏，那么这次作品会增加存档数么？

内田 我倒是不太希望这样做……反而还有不少人说只有1个存档位置或许会更好呢。

——挖哈哈哈！这也反过来就是说“女朋友”只要一个就够了吧？爱真深刻呢。

内田 不过毕竟全部3个存档都在用的人也多着，所以那部分还会得到确保的。追加新人物角色也不会让存档变成4个的。这样才能够表现出爱的深刻。

——女性玩家也非常多的样子。

内田 对对对，其实就连这次声优们也经常在玩。听了各位玩家的话题后，又感觉到自己一半的投影在里面，这次又有着另外一半人偶的超级进化版感觉在里面。

——最后向各位说说结语吧。

内田 请各位尽情期待这次我们充分为大家制作的新作，也期待着各位和你们的“女朋友们”有进一步的发展，发现她们新的一面。

□文/桔梗

将满足狂热玩家的要求 有关续作最新情报的整理

“LOVE PLUS+”为新作的开发代码，并不代表新作的正式标题名称，所以不能排除《LOVE PLUS 2》的可能性。另外，根据制作人的相关访谈总结可以得出以下情报：

1. 首先续作的定位是作为前作的加强版为目的开发的，追加了更多的剧情和精美图像。
2. 前作中着重笔墨描绘日常生活，而这次玩家可将可以和心仪女友一起体验非同寻常的生活体验。
3. 将会强化游戏素质吸引更广大玩家投入游戏。
4. 新作中强化了女孩子们念出玩家名字的要素，为了可以让系统能够读出更多的名字而大幅增加了容游戏量（2Gb变4Gb）目前正在征集姓名中。
5. 新作将会强化通信机能。
6. 游戏将可以继承前作的存档。
7. 本期情报特别刊登了神秘插画“凛子拖鞋踩踏图”“摆出战斗姿势的爱花图像”
8. 新作号称能够满足极度狂热玩家要求。

声优演员丹下樱最近在其Blog中透露，吸引了众多粉丝和狂热支持者的游戏作品《LOVE PLUS+》已经开始进行声音收录工作。老牌声优丹下樱在《LOVE PLUS》中担任女主角小早川凛子的配音工作，并且借此机会再次一路窜红，成为了众多“男朋友”心中的偶像，而其本人也是相当乐在其中的样子，与其说是参加《LOVE PLUS》的配音工作，本人描述更像是要去约会的样子。

精彩纷呈的佣兵模式 两名新角色公布

身体与枪支皆可杀敌

作为Alpha小队后援的巴利在生化系列中曾经多次登场，除了最擅长的枪支之外，他强力的近身格斗技也使其能够面对丧尸的袭击而不会有任何惧色。

BIOHAZARD Alternative Edition

Barry Burton
巴利·伯顿

与克里斯、吉尔以及威斯克等人同属S.T.A.R.S.的Alpha小队成员，担任后援接应。在离开USAF之后，加入S.T.A.R.S.之前，他还加入过S.W.A.T.。

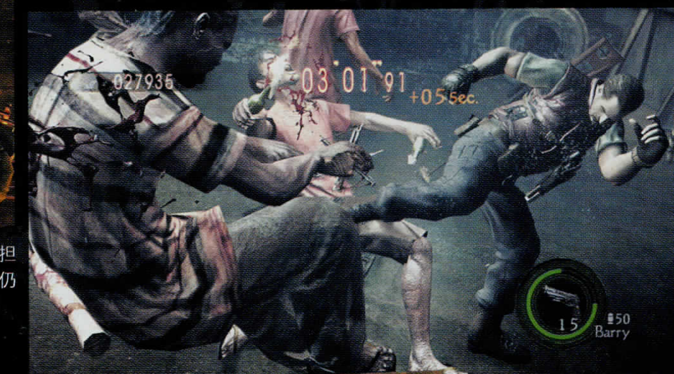
Rebecca Chambers
瑞贝卡·查姆博斯

S.T.A.R.S.的Bravo小队成员，担任后勤和救护，负责全队的医疗，对化学的了解相当深入。在0代的洋馆事件中一度与克里斯所属的Alpha小队合流。

PS3 / X360	本刊译名：生化危机5 黄金剪辑版		2010年2月18日
动作射击	CAPCOM	4980日元	日版
下载DLC/BD/DVD	1–4人	720P	17岁以上

↑跳起落地后的一记重拳，虽然主要担任后勤工作，但瑞贝卡的格斗技威力仍旧不容小觑。

←佣兵模式需要在有限的时间内尽可能的获取高分，不间断的COMBO连击是拿高分的关键技巧。



←巴利身材彪悍有力，集中全身力量的侧身劲踹可以将数个丧尸同时踢飞。

擅长格斗的巴利与手持双枪的瑞贝卡

←在生化危机0中，瑞贝卡曾经用喷火器击退过丧尸，不知道这个设定在本作中是否会得到继承呢？



→面对蜂拥而至的敌人，难道瑞贝卡打算赤手空拳来应付吗？还是快点抽出背后的长枪吧！

前作记录可继承 将会追加全新的要素

游戏发售之前的最后一期情报解密！

众多生化粉丝们大期待的《生化危机5 黄金剪辑版》即将正式发售，本期我们将为大家带来最后一期的无双报道！

或许是考虑到仅仅是追加两个DLC会显得不够厚道，CAPCOM在本作全新的佣兵模式“The Mercenaries Reunion”中加入了大量系列历代作品中的大人气角色，包括之前本刊曾经为大家报道过的吉尔、乔什、艾克塞拉等人，而就在最近又公布了两名新人：那就是瑞贝卡和巴利。

关于具体的游戏，已知故事部分的流程长度达到了20–25个小时。两个追加DLC中，《LOST IN NIGHTMARE》篇的解密要素很强，能够感觉到早期生化的影子，《DESPERATE ESCAPE》篇的追加更是让内容的充实性更进一步。虽然单个DLC的流程比较短，但有一定随机要素，而且可以反复游玩。

5代采用的是肩后斜视视角，但从本作已公布的画面来看，这次还追加了俯视视角以及正前方的视角，有可能这次的视角可自由调整。 □文/北斗

「街霸III」的角色也陆续赶来



←杜德利的通常技有非常高的实用性，而JET UPPER不单可当升龙用，更是对空的连技。





→真琴在近战中的爆发力有着顶级的实力。



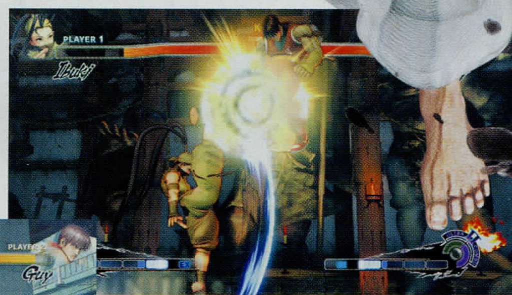
由于身材不高，因此掌握了空手的真髓，拥有令人吃惊的攻击力，并有一击必杀的技能。

硬派空手道少女 真琴



在战斗中闪耀的绅士 杜德利

喜欢红茶的英国黑人绅士，由于父亲事业失败一度生活落魄，成为拳击手取得了巨大的成功，重新得到了失去的家产和地位。



息吹的招数运用得当的话可以有趣地玩弄对手，但是因为是技术型角色，所以熟练掌握是需要一定时间的。用精了的话非常的强，是非常深奥的角色。到SF3 2ND为止息吹一直有着强力SUPER ARTS破心冲，所以擅长接近战，但是SF3.3里被削弱了，期待本作中的表现。



任何距离都可战斗的息吹！



↑任何距离都可以战斗是她的强项。但是，虽然有强攻的力量却缺少可以仰仗的杀手锏。





战斗中的女忍者 息吹

息吹表面上是一个普通的日本高中生，事实上她是秘密的忍者学校的一员，然而她最大的愿望就是成为一个普通高中生。

纵上本作，《街头霸王4》系列果然就像制作人小野义德先生之前所说一样，四代从游戏制作到整体风格是对二代的一种致敬，在经历了三代的辉煌后，四代在革新的同时也是一种回归。并且抛开游戏本身，单看商业运作上也是与二代有着相似之处，就像本次的《超级街头霸王4》在原作全球大卖后与二代一样推出了加强版。而本次报道的重点便是在三代及系列中大放异彩的“息吹”、“真琴”以及“杜德利”。从目前的情报来看，这三名角色的普通技、必杀技以及两种UC都取自街头霸王3，不过EX技方面则还不能确定。相信这三名角色的登场，对于喜欢《街头霸王3》系列作品的玩家是一个值得高兴的好消息。除了上述三名角色之外，还有国外网站传言称《超级街头霸王4》中还有另一名来自阿拉伯的摔跤角色没有公开，而本作的发售日已定于4月28日。有关本作的最新情报，还请大家在以后继续关注我们的报道。 □文/桔梗

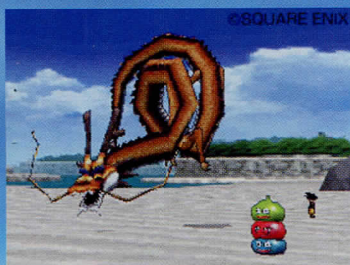
PS3 / X360	本刊译名：超级街头霸王4		2010年4月28日	
	FTG	CAPCOM	4990日元	日版
	BD/DVD	1~2人	720p	12岁以上

将最强怪兽集于麾下 全新冒险即将展开

在有巨大怪兽出没的孤岛上探索！

DQ怪兽篇系列自从最初在GB时代登场时开始就持续受到玩家们的喜爱和好评。“JOKER”系列是DS上DQ怪兽篇的副标题名称，最新作JOKER2也即将于今年4月28日正式在DS上发售。

游戏中玩家将扮演少年主角，探索生存着巨大怪兽的孤岛，通过其独有的“诱导攻击（スカウトアタック）”不断收服怪物作为伙伴。本作登场的怪物种类多达300种以上，其中包括神秘的新怪兽以及以往系列作未曾出现过的巨大怪兽。 □文/北斗


→神龙是历代DQM系列中堪称最强隐藏BOSS级别的存在，极为强大！

与前作不同，这次的各种怪物都会拥有着自己所独有的技能，让这些怪物进行战斗，并在升级后获得技能点数的话，就能够让获得了技能点数的怪物们重新分配自己的技能能力，比如获得新技能或者强化现有技能等都会是玩家的自由。如此即可培养出更强大的怪兽。

面对最强之名的神龙……





←除了左图中的这个普通版，岛上还会有如上图版的巨大BOSS级别怪兽。



本作将支持Wi-Fi网络对战功能，玩家可将自己培育的怪兽编组成队，通过任天堂提供的Wi-Fi网络与其他玩家进行对战，或是与国外玩家争夺线上排行。这次最多支持8人同时对战，并且预定提供令擦身而过的联动系统，培养出自己最强大的怪物与他人一较高下吧！

DQM 2 DRAGON QUEST MONSTERS-Joker


←身份不明的主人公，用来收服怪物的招式是スカウトアタック，只有使用这项技能才有可能成功进行收服。

↓本作将以主角到达的孤岛为冒险舞台，目前尚未确认是只有一个大的孤岛，还是能在不同的孤岛中旅行。





怪兽配合系统是DQ怪兽篇最大的特色，最初的几作会在配合途中要求强制存档，前作则取消了这一点，可以说是极大的方便了玩家们。这个便利的特性也将在本作中得到继承。

更激烈的网络对战 目标是成为第一！



←培养出强大的怪物同伴之后，才能使冒险变得更加安全。





身后的巨大阴影！

体型超巨大的杀手豹子，记得在初代的故事中是最初能收到的BOSS级别的怪兽，不知这次能否再次成为同伴呢？

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER 2		2010年4月28日
	角色扮演	SQUARE・ENIX	5490日元	日版
	卡带	1~8人	记忆卡容量未定	全年龄

角逐最强空战王牌的男儿梦想！

ACE COMBAT X JOINT ASSAULT
エースコンバットX2 ジョイントアサルト



皇牌空战系列是NAMCO旗下相当著名的一款飞行射击游戏，该系列追求的并非是对实际驾驶的逼真模拟，而是爽快的空战和架空世界中的厚重剧情，“反战”是贯穿系列始终的精髓。06年底曾经于PSP上推出过《皇牌空战X 诡影苍穹》并获得了不错的反响，最近NBGI公布新作《皇牌空战X 联合攻击》即将于今年夏季在PSP上推出。 □文/北斗

更具魄力的激烈空战感觉！



虽然并非以拟真见长，但皇牌空战系列营造出来的精彩空战感一直都是粉丝们所称道的地方。在这次的新作中，空战独有的激烈和壮阔之感的营造将达到新的巅峰。而且与系列前作们不同的是，本作将第一次用真实的世界作为背景，而不再只是那些虚构的世界与地点，绝对值得粉丝们期待！

超过40余种的真实战机！



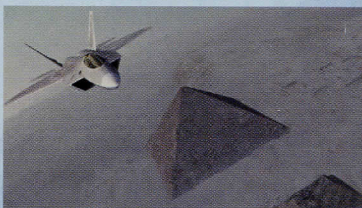


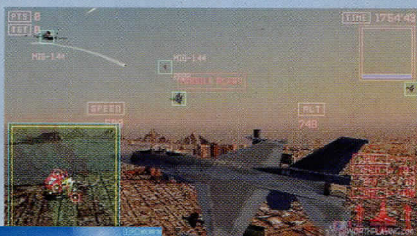
↑由于本次第一次采用真实世界作为背景，因此任务将会有伦敦、埃及、东京等等地区。

绝对精彩纷呈的多人协作故事模式



故事模式支持通过“联合攻击”系统实现2到4名玩家合作通关，玩家将分小队协同作战，每一次动作都会影响到其它小队的处境。例如：一个小队也许被安排为拿掉敌人某区域的发电机，而别的小队则需要清理地面部队。如果第一个小队顺利完成任务，那么第二个小队会发现敌人防御系统失去了电力支持。





↑象征着埃及的金字塔，在世界各地执行任务时也别忘了欣赏当地的美景。



采用全新战斗视点！

↑被敌机锁定时会在屏幕上显示“MISSLE ALERT”，此时必须迅速进行战术规避。

←在故事模式与人合作进行联合攻击，友队的战况也会即时影响到己方。

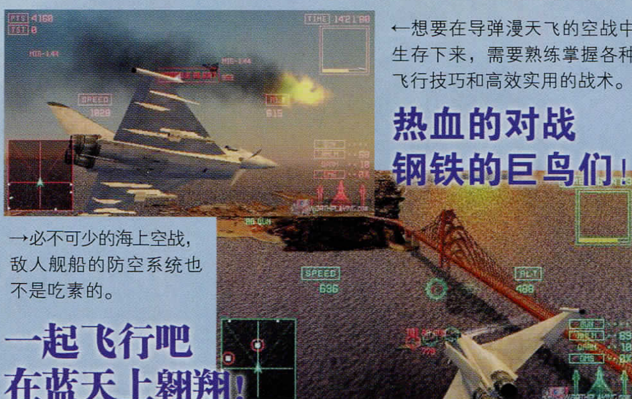
大幅进化的多人对战模式

本作将会支持多种联机方式（包括直联和热点），让玩家可以不必局限于本地。同时，本作也支持多人对战模式，最多支持8人对战。与故事模式中双人或四人的协作不同，联机对战时并不会进行分屏，而是以玩家自己的视角进行飞行和战斗。并且在联机时屏幕左上角会显示出其他对手们的相关情报，以便随时查看。

让你无法呼吸的空战 生于死就在一瞬间



→本作最多支持8人联机对战，不仅考验你的单人空战技能，还有与他人进行配合的团队作战意识。



←想要在导弹漫天飞的空战中生存下来，需要熟练掌握各种飞行技巧和高效实用的战术。

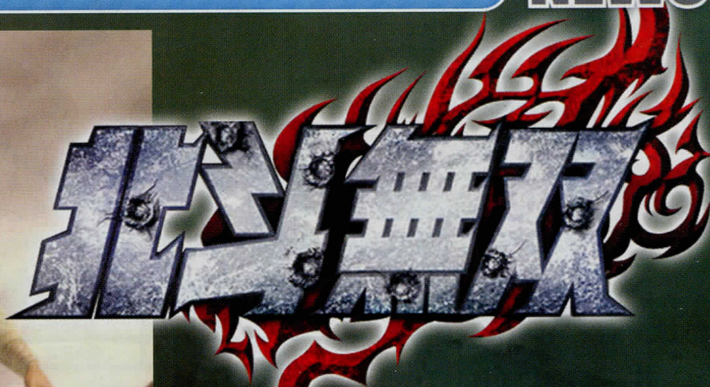
热血的对战 钢铁的巨鸟们！

→必不可少的海上空战，敌人舰船的防空系统也不是吃素的。

一起飞行吧 在蓝天上翱翔！

PS Portable PSP	本刊译名：皇牌空战X 联合攻击			2010年夏
	飞行射击	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1-8人	记忆容量未定	审查预定





发售日定于3月25日的《北斗无双》是“无双”系列与经典暴力格斗漫画《北斗之拳》合作推出的梦幻作品。随着游戏发售日期的临近，继上回报道的“托奇”与“北斗五车星”后，本周又公布了一个重要人物，那就是北斗神拳门中四兄弟的老三，拉奥和托奇的弟弟，健次郎的哥哥——贾基。 □文/桔梗

PS3 / X360	本刊译名：北斗无双		2010年3月25日
ACT	KOEI-TECMO	8190日元	日版
BD/DVD	1-2人	720p	17岁以上

“喂，你啊！说出我的名字来听听！”

原著中，健次郎从雷伊及雷伊的妹妹艾丽口中得知，有人以“胸前有七个伤痕的男人”为名，四处残害无辜民众，破坏北斗神拳的名声，健次郎为了善尽北斗神拳继承人的职责，启程讨伐他那不成材的三哥——贾基。原来贾基当年因为和健次郎争夺北斗神拳正式传人的名号失败时，被健次郎毁坏了容貌，所以怀恨在心，导致经常以健次郎的名义做尽坏事，刻意引健次郎出来决斗。从贾基口中得知，当初希恩之所以会从健次郎身边夺走尤莉娅，完全是受到他的煽动，键次郎怒不可遏，发誓要将贾基的肉体从地球上消失掉。就在贾基临死之际，告知了健次郎他的两个哥哥也都还活着。也许只是作为一个穿插的人物，贾基并没有被作者重视，在故事中所代表的只是纯粹的嫉妒、卑鄙和肮脏。即使是武学上，无论是本门功夫还是偷学的南斗拳法，也完全没有可称道的地方。



↑在全作中一瞬即逝，然而扮演的角色却是极其的卑劣。



贾基 北斗神拳门三男

北斗神拳门排行老三，实力与人品都最烂，拳法极差且忌妒心强，挑拨离间的高手，曾想杀死自己的师弟健次郎却又因武功不敌而被毁容后只能以面具示人。

关于原著作者——原哲夫

原哲夫，1961年出生于日本东京。1982年在周刊《少年JUMP》上推出《铁人唐吉诃德》。1983年至1988年间推出的著名漫画《北斗神拳》（剧本：武论尊）引起了巨大反响，成为《少年JUMP》杂志发行400万份的原动力之一。其单行本全球销量过亿，成为20世纪日本最有影响力的漫画之一。其后，他又推出了《花之庆次》、《影武者德川家康》、《战国风云录》等许多重要的作品。

阿米巴 自称天才的恶棍

从嫉妒托奇的医术开始，最后演变成有着强烈怨恨的男子。不但假冒托奇的名号陷害很多商人，而在最新公布的“幻斗篇”中，他将与贾基联手来行动。



强男霸女、滥杀无辜，坏事做尽，然而最令人发指是因为对弟弟的嫉妒，他将本是建次郎的好友阿申推入了邪恶的深渊。



不是散弹枪就是火箭筒！

↑即使在武学上，无论是本门功夫还是偷学的南斗拳法，也完全没有可称道的地方。

→正因拳法极差，贾基的武器多是以热兵器为主，散弹枪和火箭筒是他的攻击方式。

北斗神拳门三南贾基强势杀来！





↑在幻斗篇中，自身的战斗方式同为中远距离的玛米娅。

←雷伊同样会在幻斗篇中登场，凌厉且快速是他的特点。

プリニー2 PRINNY 2
◆～特攻遊戯！暁の??? 大作戦ッス!!～◆

PS Portable PSP	本刊译名：普利尼2 特攻游戏！晓之大作战！！		2010年3月25日	
	动作	日本一	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

以魔界战记中的白痴企鹅、普利尼为主人公的搞笑动作游戏即将推出续作了。《普利尼2》继承了前作的搞笑风格，为了寻找主人艾特娜的内裤，普利尼小队又再次踏上了充满了危险的旅程。在本作游戏中，操作系统基本继承了前作，回旋、冲刺、跳跃、斩击等经典动作依然健在。除此之外，本作还追加了新的动作，当普利尼的气力槽长满后便可以使用非常疯狂的特攻游戏、普利尼旋风等特殊招式来进攻了。另外，在不同的舞台关卡，还存在特殊的秘密道具，合理的利用这些特殊道具，就能轻易的将敌人击倒。 □文/零羽



←本作中，夸张搞笑的剧情对白也是一大特色。

晓之内裤大作战开始！



勇往直前，舍生取义的战斗！

→普利尼繁殖的速度真是快得惊人，在2代目的本作中已经超过1000只了。

钻研全新的疯狂特技，誓死完成任务！

在本作中还额外收录了片外篇部分，小外传性质的片外篇剧本除了系统上会有部分变更之外，也有着不输给本篇的精彩剧情。



↑平时都是在扫地、洗衣、做饭的普利尼又要去战斗了。不知这次他们的种群会不会因此而灭亡呢？



↑本作游戏普利尼又习得了全新的攻击技，不过在使用上依旧是非常的简单、便捷。



↑很多关卡中都设有非常危险的陷阱，一不小心的话，普利尼就有可能瞬间倒下了。

深红色的围脖，才是主人公的象征！



↑如果感觉本作还是难度太高的话，还可以选择超简单模式来进行游戏，保证玩家能轻松通关。



普利尼

METROID Other M

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：银河战士 另一个M		2010年6月27日	
	动作冒险	任天堂	价格未定	美版
	DVD	1人	480p	审查预定

《银河战士：另一个M》是去年E3大展上公开发表的动作游戏，由任天堂与忍龙的制作小组Team Ninja合作开发。在任天堂最近的官方杂志上宣布了，本作确定将于今年的6月27日正式发售，虽然目前公布具体的情报仍然比较有限，但是从现在公布的官方影像来看，本作既回归了系列传统的第三人称ACT，又将3D化后Prime系列备受好评的第一人称射击融于一身。

游戏保留了银河战士的经典元素，比如BOSS战，同时还要对付大量的怪物，以及巨大的昆虫。相关人士透露：本作有着"不同以往"的游戏体验，并且肯定会更深入的探索萨姆斯的故事以及整个银河战士的世界观。 □文/北斗

回归传统的最新作！



←这些并肩站立的黑甲战士应该就是萨姆森在剧情中的同伴和战友了。



→游戏中既有第三人称射击的部分，也有第一人称射击的部分。

飞船之中的激战 战斗方式丰富多样

萨姆森的真实面容

系列作品中，女主角萨姆森总是将面庞隐在了头盔之下，不过这次玩家们终于可以一睹芳容，金色短发和年轻的面孔更是衬托出她的飒爽英姿！



↑之前的萨姆森一直都是长发，这次的短发形象给人焕然一新的感觉。

开发度已经极高 确定将于6月发售！



↑屏幕右上角的迷你雷达上会显示出当前的地形以及敌我双方的分布情况。

←敌人的数量不少啊，看样子在本作中将有许多全新的敌人种类登场。



→萨姆森正在和同伴们射击的紫色大怪物，似乎是BOSS级的角色。

携手忍龙团队 打造更强萨姆森



全新的主角与多人联机要素全面导入

本作中的主角是一个越野赛车手恰克葛林，然而本系列最大的特色就是同屏会出现上千个丧尸，并且绝对不会有任何画面拖慢，这些丧尸的细节刻画也是非常逼真。玩家一定要善于利用环境，环境中的所有物体几乎都可以用来当作武器。除此之外，本作将支持多人游戏，最少可以由4名玩家共同联机，算是另一大亮点。



↑无论室内还是室外，本作的场景将比前作扩大许多。



←运用轮椅、叉枪甚至球等物品来当作武器来对抗大量丧尸的来袭。

DEADRISING 2

PS3 / X360	本刊译名：丧尸围城2		2010年9月2日	
	ACT	CAPCOM	价格未定	日版
	BD/DVD	1人	720p	审查预定

本系列的初代——《丧尸围城》(Dead Rising)讲述了发生在Willamette小镇的丧尸事件，不幸的是病毒并没有被清除，反而迅速蔓延遍布了整个美国，于是就有了续集，也就是呈现在我们面前的《丧尸围城2》。

《丧尸围城2》的背景设定在原作数年之后，不过事件发生地转移到了赌城"Fortune City"(拉斯维加斯的翻版)，那里蜂拥着成千上万的丧尸，能给玩家带来足够恐怖的刺激。该作品由Capcom和加拿大Blue Castle Games合作开发，其中Capcom的全球研发负责人Keiji Inafune担当游戏制作人。游戏面向PC、PS3和X360三大平台，发售日2010年为9月2日，美版为2010年8月31日。 □文/桔梗



←恰克葛林来到了幸运市，他是个宠爱女儿Katey的单身父亲，自从Katey失去母亲之后，他愿为女儿做任何事。

只要是为了女儿任何事都愿做

→在本作中，主角在取得各种武器的时机上无不充满了随意性。

↓官方宣布将于游戏发售前提供X360版讲述主人公曾经经历的特别下载章节。





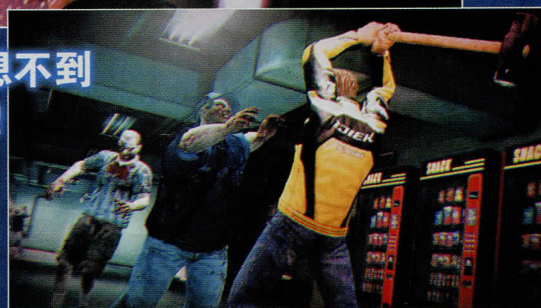
←在赌城"幸运市"中有大量的民众聚集，他们除了想要躲开现实的纷扰外，也想碰碰运气，看看是否有机会赢钱。

将屠杀丧尸的乐趣全面升级



各种意想不到的武器!!

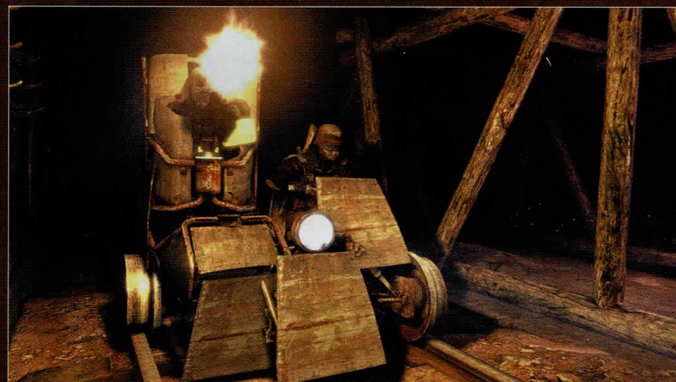
←游戏将设计更多意想不到的物品让恰克葛林可以运用，也使得逃生之路更加刺激和充满乐趣。



晴空、绿草、无法形容的好天气，可爱的动物、新鲜的空气、甜美的甘泉，这些现实生活中非常美好的事物，在《地铁2033》中都不存在。游戏中所展现出来的，只有一个为了生存而要不断拼命的与强大的敌人战斗，面对无尽的荒野，只有迷茫的奔走，这样一个极为残酷的世界。本作是根据俄罗斯的著名科幻文学小说改编而来的，在2013年，地球遭到了破坏性的打击，整个世界化为了一片废墟，人类也由此遭到了灭顶之灾。比较幸运的存活下来的少数人移居到了地下，过着暗无天日的生活。直到20年之后，有一个勇敢的少年，向异常危险的地上世界发起了挑战。



METRO 2033



表面异常的平静，实际暗藏杀机！

↑看似一片和平景象，但只要主人公稍有松懈，便有可能瞬间命丧黄泉。

←地上虽然遭到了灭顶之灾，但地下的设施却基本完好的保留了下来。

本作游戏中的敌人种类十分丰富，除了各种变异的巨大怪兽之外，还有像佣兵集团之类的人类敌人。当与他们对决时，只要巧妙的动动脑筋，便可以得到他们身上所装备的各种道具进行补给。



→本作中地铁将成为至关重要的一项交通工具，主人公将乘坐它去四处完成任务。

←主人公一行进入了一间堆满货物的房间，这里能有他们所需的物品吗？

侥幸存活的人类仍然没有放弃对未来的希望！



遭到毁灭性打击后的荒芜世界，为了生存而与恶劣环境勇敢斗争！

本作游戏的主人公是个在地底环境下成长起来的少年。本来他没有离开故乡的理由，但由于新敌人的出现，使得他必须要守护地铁最大的车站“泊里斯”。在执行任务前，首先要做的便是装备必要的生存道具。像防毒面具、氧气瓶、照明电灯等装备都是冒险中不可或缺的重要道具。除此之外，为了能够对抗随时出现的各种怪兽，主人公还随身携带了匕首和使用5.45mm子弹的自制步枪。凭借着这些装备，主人公便开始危险的地上之旅，他所要面对的将会是未知的惊险以及来自各种凶猛怪兽的袭击。 □文/零羽

XBOX 360 X360	本刊译名：地铁2033		2010年3月16日	
	第一人称射击	4A-GAMES	价格未定	美版
	DVD	1人	1080P	审查预定

DEAD SPACE 2

PS3 / X360	本刊译名：死亡空间2		发售日未定	
	TPS	EA	价格未定	美版
	BD/DVD	1人	720p	审查预定

前作的成功令人喜出望外，人们在前作中所熟悉的那个“戴电焊头盔的艾萨克·克拉克(Isaac Clarke)”，将在《死亡空间2（Dead Space 2）》中再度出山。继前不久刚刚在网上被炒得火热的那张泼墨宣传画和符号谜题之后，EA日前又再接再厉送上更多情报试图继续吊起大家的胃口。

现在，EA官方透露前作主人公艾萨克将在续作中回归，并确认他将在这个系列中发挥更为重要的作用。不仅如此，续作还会引入更多新角色、更凶恶的怪物、更激烈的战斗以及更恐怖的太空噩梦。

“能够延续这个系列，开启艾萨克旅程的新篇章，这令我们感到十分激动。”《死亡空间2》执行制作人Steve Papoutsis说：“在续作中，致命的感染继续在太空中蔓延，我们的英雄艾萨克·克拉克，则是惟一能够阻止事态恶化的人。” □文/桔梗

制作团队承诺带来全新恐怖体验

制作人Steve Papoutsis补充道：“这次依然会有一大堆的变异体需要被消灭。另外，在《死亡空间2》里，并非所有东西都和看起来的一样。所以游戏里会有许多能让你大吃一惊的场面，当然，也会有大量扭曲到令人毛骨悚然的怪物出现并吓你一跳。”





↑运用电离子切割机与其他更多的新道具，从名为Necromorphs恐怖怪物包围中逃出。

扭曲到令人毛骨悚然的新敌人

←本作熟悉的视角也能令玩家更容易上手。



←英雄艾萨克·克拉克在本作所面临的都是经过强化的全新敌人。

场景全部为最新 新敌人扑灭而来

PS3、X360、PC 将于三平台全面铺开！



←最新情报消息指出《死亡空间2》将于2011年度（2010年3月～2011年3月）发售，绝对值得期待。

MEDAL OF HONOR

目前新作的名称依然暂定为《荣誉勋章》，EA官方称新作将让玩家有机会以这些士兵的身份进入现代的阿富汗进行体验。 □文/桔梗

PS3 / X360	本刊译名：荣誉勋章		2010年秋季	
	FPS	EA	价格未定	美版
	BD/DVD	1人	720p	审查预定

EA挽救旗下FPS的重中之重！

《战地 反叛连2》与《荣誉勋章》新作被EA视为挽救旗下FPS的重中之重，然后就在不久前EA已经确认，旗下主视角射击游戏品牌《荣誉勋章》系列的重生新作，将把主要背景由二战中的欧洲拉到现代的阿富汗，并保证将提供“最为逼真可信的现代战争游戏体验”。首批公布的宣传海报上，出现了一名戴墨镜留长胡子系围巾的角色，风格与过去《荣誉勋章》作品中出现的标准士兵形象差异很大，看起来更像是雇佣兵。对此，EA方面解释说，画中的士兵隶属于国家最高司令部的特殊部队，专门执行秘密任务且拥有极高的独立性。

更加逼真的效果！

EA官方确认《荣誉勋章》新作的单机战役和多人联机部分，目前正分别由EA洛杉矶和DICE两家工作室负责开发，预定于2010年秋季上市。



↑战斗画面十分的耀眼，此时已经分不出敌人究竟处于何方了。

激烈的冲突之下 已经拉开战火的序幕



↑在这片最恐怖战场上，运用角色们的独特的技能，对抗残暴而不可饶恕的敌人。

←首段宣传片已在Spike TV电视游戏大奖颁奖上放出，并通过PSN和LIVE提供下载。

全新高清画面带来魄力视觉体验！



→从目前情报来看，本作素质相当之高，希望早些公布发售日。

打起精神感受史无前例的激战



SONIC THE HEDGEHOG 4 EPISODE I

PS3 / X360 / Wii	本刊译名：索尼克4 第1章		2010年夏	
	动作游戏	SEGA	价格未定	美版
	下载	1人	1080p/480p	审查预定

作为世嘉公司吉祥物的音速刺猬索尼克，最早是于1991年在MD上登场，本系列目前的全球累计销量已经超过了6000万份。这几年来，索尼克正统系列的续篇推出频率大为减缓，倒是一些相关外传性质的作品做了不少。据悉，最新作《索尼克4 第1章》即将于今年夏天登场，虽然是家用机作品，但却是以直接从网上下载的方式发售，登录平台预定包括PSN、XBOX LIVE和Wii Ware。

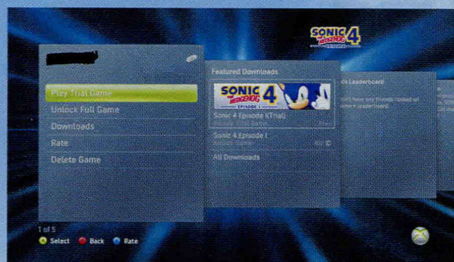
游戏采用2D横轴过关动作游戏类型，预定将支持1080p高清画面显示（Wii版为480p），并对应PS3六轴感应以及Wii体感操作。届时也会有网络排行榜可供玩家较量彼此的通关时间，而且除了系列之前的经典动作之外还将为索尼克增加新的动作。本作将采取分章节发售的方式推出，今夏发售的是第1章。 □文/北斗

大反派蛋头博士登场



→除了万年不变的主角索尼克之外，同样万年不变的大反派蛋头博士Eggman也确定将会登场。

本作由Sonic Team和Dimps共同开发。总部设在日本大坂的Dimps工作室，其代表作主要有格斗游戏《龙珠Z：天下第一武道会》系列，而且其主要创始人分别来自大坂的另外两家游戏厂商：即以街霸系列和格斗之王系列而闻名的CAPCOM和SNK。



以多章节形式在三大主机网络下载



试玩版有四个舞台

↑本作的试玩版目前已经可以在各大主机的网络中心下载到，而且是免费下载，感兴趣的朋友可以试玩一下看看看。



↑在试玩版中一共有四个关卡可供玩家选择，地形也都是各具特色。

两强合作开发 希望带来全新的感受



←系列作品之前大多为sonic team亲自操刀，GBA时代开始交由其他小组开发，例如掌机版多为Dimps制作。

SUPER MARIO GALAXY 2

任天堂美国分社在今天于旧金山召开的本年度任天堂峰会上确认了美版《超级马里奥 银河2（Super Mario Galaxy 2）》将于5月23日发售的消息，而欧版将于6月11日发售，至于日版发售日期目前还未公布。此外，会上还介绍了关于本作的更多详细情报，其中吸引人的是新关卡“马里奥星球”。

NINTENDO Wii	本刊译名：马里奥 银河2		2010年5月23日	
	ACT	任天堂	价格未定	美版
	DVD	1-2人	480p	审查预定

本作这一万众期待的大作自2009年E3上亮相以来，这是任天堂官方首次披露《银河2》的详细情报。官方确认本作的所有关卡都是全新的，从一定程度上平息了之前外界关于《银河2》可能会重复初代关卡的猜测和不安。关于新作中引入的新要素，看过截图的人已经已经注意到了，马里奥在《银河2》中可以“驾驶”耀西（部分关卡）。任天堂官方确认，耀西可以通过吃“冲刺胡椒”来加速并直接在垂直的墙壁上奔跑，还可以靠“瘦身水果”使自己变轻，然后像气球一样在空中漂浮。另外，马里奥在本作中还可以钻进行星内部。 □文/桔梗

万众期待的超大作将在夏季亮相

其实从《超级马里奥世界》和《阳光马里奥》中开始，玩家们就已经熟悉了“耀西”的特点，这只可爱的恐龙在遥远的星系中也将被证明十分有用。这次有利用舌头左右摆动可以吃掉水果不同的部分，除此外还增加了加速度以及像气球一样漂浮。

同时支持双人来进行游戏！

↑《银河2》将支持1-2名玩家同时游戏，但目前对于新作是否还像初代那样给1P和2P分工还未知，有待更多资料公布。

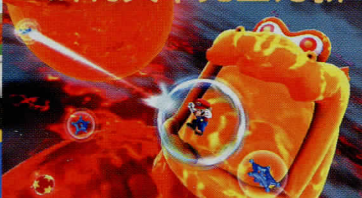




↑至于剧情方面任天堂并没有过多提及，但是库巴带着小库巴回来了，也就是说……

弃用前作的场景，所有关卡完全为新





↑相较前作更强力的BOSS在等着玩家，这次又有什么新的玩法呢。

收集要素一应俱全



→新的彗星勋章可供收集，可以被用来开启高难度关卡，让那些喜欢挑战极限的玩家有更多用武之地。

2月18日 暴雨



PS3 PlayStation 3 BD

SCE 5980日元

AVG/日版/1人 17岁以上



《暴雨》是本年度第一款PS3独占大作，游戏主要还是悬疑的行侦风格，玩家需要在复数个主角之间切换来掌握事件的全貌，是一款典型的剧情至上的作品。另外，游戏画面也是现世代游戏的顶级水准，这里不得不说的是操作方式的特殊性，用句不恰当的话形容就是“全程QTE”。 By 桔梗



全程QTE游戏，重点在于体验多重剧情，前卫的交互式操作界面非常不错，开发者的目标完全是互动电影，可以说是2010年游戏形态的一次新尝试。既然吃重剧情，自然在故事方面下了大工夫，游戏又很配合的推出了中文版，国内玩家也可以无障碍的体验内容的深与广。 By 能量块



以剧情为主，基本上纯看片式的作品，游戏绝大部分的比重都放在了电影化效果的剧场过场上，画面素质可与CG电影比肩，无时无刻都在穿插的QTE让剧情互动度很高，但显得有些单调，游戏性比较低，可玩度不强，多达20多个结局丰满了剧情，不过也就剧情值得一看了。 By 翅膀

1月28日 异形大战铁血战士



PS3 X360 PLAYSTATION 3/XBOX 360 BD/DVD

FPS/美版/1人 17岁以上



本作的单机只是前菜，重点在于网络联机。两个经典的怪物角色碰在一起，就知道肯定会有精彩的事情发生。当年Atari推出的《异形大战铁血战士》是一款相当火爆血腥的FPS游戏。我还记得用铁血战士的利爪砍下士兵的头，以及身为人类士兵为围绕四周的看不见的敌人而感到恐惧。 By 桔梗



电影烂不证明游戏也烂，起码这次的异形游戏总算可以玩玩。游戏的气氛把握得很好，心理承受力差的玩家不建议体验，过程很紧张很恐怖。不过游戏的流程并不长，玩家可以分别扮演三方角色是个特点。但从编者的角度看，我个人是无论如何也不会去扮演异形的…… By 能量块



游戏画面很出色，不愧为欧美大品牌的游戏，可以分别操作铁血战士或者异形来战斗，气氛和手感都各有特色，运用各自的能力会产生不同的玩法，不过游戏主要还是网络对战更有意思，单机部分确实意思不大。游戏整体风格显得很昏暗，原作的FANS们会跟投入。 By 翅膀

2月18日 三国志DS3



NDS NINTENDO DS 卡带

KOEI 5140日元

战略模拟/日版/1人 全年龄



本作的SP武将比较扯淡，从水浒豪杰到隋唐演义，完全脱离了历史的规律。巡查时，不能大量赏赐粮食大幅提高民忠，使玩家无法快速提高城市民忠。新系统中的三国问题回答比较有趣，根据玩家的答题情况可以提高声望，随着武将卡片的收集还能开启高级的问题。 By 北斗



《三国志DS3》是以《三国志5》为基础，并追加了很多新要素。而《三国志5》在系列当中属于比较成功的一部，所以本作的素质也比之前两作要好。特别是本作追加了可于短时间内轻松享受游戏乐趣的“英雄战斗之路”模式，所以基本上复刻炒冷饭的感觉不是很明显。 By 小沛



DS上三国志系列的第三作，整体风格跟前作没有太大变化。剧本模式也仍就是继续了系列传统，从189年黄巾起义到234年的星落五丈原，额外追加的加数个原创剧本还是比较有新意的。另外，本作中新加入的英雄战斗模式很赞，舍弃内政直接战斗的设定大幅缩短了游戏时间。 By 零羽

2月25日 四狂神战记



NDS NINTENDO DS 卡带

SQUARE ENIX 5140日元

角色扮演/日版/1人 12岁以上



本作以原SFC版的2代改编而来，虽然剧情和内容方面基本都是继承了原作，但是画面全部3D化。战斗方面从原本的回合制变更成了即时手动操作，可以随时切换控制角色。但是视角却无法自由控制，而且人物过小，玩起来不大爽。另外“死一次升5级”的系统实在是太荒谬了。 By 北斗



这次《四狂神战记》不是复刻作品，而是真正原班人马开发的新作，并由原作的指令选择操控改为实时动作操控，画面全3D化，效果应该达到了NDS的巅峰。本作的战斗非常爽快，同时在游戏中各种迷宫谜题也设计得当。这次从原作RPG转型为ARPG算是比较成功。 By 小沛



号称是全新作品的本作，将原SFC版中的许多设定都做了修改，对于了解原版剧情的老玩家来说可能会觉得比较奇怪。游戏系统方面，本作只能说是中规中矩，没有什么可圈可点之处。另外，本作游戏的视角不能变更，在某些场景进行战斗的时候会令玩家感到十分不适。 By 零羽

2月25日 无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说



NDS NINTENDO DS 卡带

NBGI 5140日元

角色扮演/日版/1人 12岁以上



无限边境无限RY！奶排机战最高！咳，虽然并非真正的机战作品，不过由于某些特殊原因还是比较吸引人的，而且爽快的连击及大人气角色的加盟也是卖点。这次在系统方面不但支援攻击无限化，而且还引入了援护攻击和防御等系统，更加爽快！喜欢机战和RY的朋友必玩。 By 北斗



相信前作给人留下的印象已经颇为深刻了，而本作在系统继承革新的同时，某些“特色”也加以发扬光大，不过这些表面文章顶多引起话题，并不能为游戏本身加分。本作保留了前作爽快的战斗连击，并且不乏搞笑元素，虽然游戏整体缺乏新意，但起码不会让人觉得枯燥。 By 小沛



全新RPG版机战系列的第二部作品。本作继承了前作的核心系统，并在此基础上进行了大幅的强化。游戏中除了主要角色的追加外，支援型角色的队伍也是急速扩张。战斗系统的进一步改良令本作的爽快感也再次得到升华。而穿插在剧情中的搞笑对白也是有增无减。 By 零羽

国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《异形大战铁血战士》的评价（7.0分）：整体感觉7.0分：菜单的设计到过场动画都没能达到同时代FPS游戏的标准。画面表现5.5分：糟糕的纹理，较淡的色调和不稳定的帧速率使得游戏的画面毫无魅力可言。声效表现8.0分：尽管大部分的配音都是由Lance Henriksen完成的，但是宇宙其余部分的音乐非常容易辨别，也有着不错的表现。上手体验7.5分：武器方面有一些问题，设计方面有一些无聊，但是当熟练掌握了操作方法之后你便可以享受游戏的每一面。耐玩性7.0分：多人游戏模式确实提高了AVP的可玩性，但是游戏地图和扩展性的缺乏却限制了游戏的表现力。游戏中的收藏品和三个优秀的单人游戏战役证明了游戏的价值。整体评价：《异形大战铁血战士》本应是个非常不错的游戏，但是很可惜，一些糟糕的设计决定和游戏质量方面的问题使得游戏并不能为玩家带来AAA级感受。它绝不是一个烂游戏，它应该能比电影提供更好的体验。但是当你拿它与市面上的其他第一人称射击游戏相比的话，你会发现区别还是相当明显。

IGN对《逆转检事/NDS》的评价（7.6分）：整体的剧情非常优秀，但是就整个逆转系列而言，这种套路和方式已经有些让人感到枯燥了。游戏中的人设还是非常精彩的，可惜在对环境和现场的刻画上比较粗糙，两相对比后的反差尤其明显。尽管这次主角变成了检察官，辩论的舞台也脱离了法庭，不过实际上本作仍旧是一款以收集证据以及在辩论中寻找对方的矛盾和漏洞，通过逻辑推理找出真相给予致命一击的游戏。流程部分一共有五章，内容还算比较充实，不过这个系列一般都是通关后就没有多少反复游戏的必要了。

IGN对《暗影回忆录/PSP》的评价（7.1分）：主角Eike和主要的角色们在人设上看着还不错，但是厂商对环境的刻画过于空泛，而且其他许多角色的建模基本上就是大众脸。游戏的剧情对话中采用了真人配音的方式，主角的配音听着还挺不错，不过相较于Eike的出色表现，其他角色们的语音方面就比较惨不忍睹了。除此之外，游戏中不论是背景音乐还是音效的数量方面都可谓是捉襟见肘，也因此导致了重复率过高的问题。游戏流程太短，大概四到五个小时即可打穿，不过由于游戏设计了多重结局，所以对于喜欢的玩家还是可反复游玩的。

打造点阵二维传奇游戏时代 2D动作游戏明星

明星，即为大家都喜爱的公众人物，他们都有着与众不同的发光点吸引着我们去关注，去欣赏。游戏世界中，如今我们崇拜的也许是斯内克，也许是士官长，也许是克里托斯，或者是克劳德、萨菲罗斯，不过，作为他们的前辈，2D动作游戏时代的明星们，他们的名气可是远远大过这些年轻人的。家喻户晓的游戏明星们，各自身怀绝技，上天入地无所不能，好事坏事无所不做。如果把这些明星们串连起来，就是一部传奇，一部传承于游戏之魂的传奇之星！

一个明星一款游戏，一款游戏却不只有一个明星，当明星与明星碰头的时候，就是场最美妙的演出，明星带明星，就是明星中的明星！

□文/翅膀



动作明星の跳跃之星 一飞冲天的跳高能手

跳格子、跳箱子、跳箱子……孩童年代的我们玩的游戏中总都是少不了一个“跳”字，那种跃动整个身体、腾空而起又自然下落带来的飘然感，是每个喜欢玩耍的孩子所向往的。而在游戏世界中，像高高跃起的水管工那样，拥有惊人弹跳力的跳跃大师们，就成了享誉全世界的超级明星。

跃动的水管工

但凡有机会去河边，你一定会看到很多孩子围着石头跳来跳去的场面，把石子放到一条固定的路线上，以石子为步数单位，按着格子依次向前跳跃，最先到达终点把脚着地的人算赢，这就叫跳石子。还有用洋灰在土地上划出一道道分隔线，爱格子间跳跃互相抢地盘的游戏，叫跳格子。如此这般，“跳跃”可以说是小孩子们的游戏中最基本的一种动作元素了。

话说2D动作游戏中，最头等、最基本的动作元素，同样也是跳跃，除了《海腹川背》这种特例外，基本上所有的2D动作游戏的角色都具备跳跃的能力，可以说是最标准的装备，也是最基本的基本动作。回想孩子们身为游戏主角的时代，跳跃就是我们最基本的游戏手段，现在回到游戏中来，自然而然的也成了最通用的标配。

作为这种跳跃元素的代表，还是要数《马里奥兄弟》，跳起用头击，把上边的楼板顶出一个个突起，用以消灭头顶楼板上的敌人，这种跳跃可算是最原始的一种。而到了《超级马里奥兄弟》后，这位水管工却以惊人的跳跃力出现在了我们面前，长按A键跳跃幅度、助跑对跳跃距离的影响等，细节的操作让跳跃都会产生不一样的变化。用连续快速的小跳前进的紧张感，用大跳飞跃壕沟的爽快感，都是由一个按键制造出来的。特别是8-1关中，用连续的大跳跨越多段险境的场面，也算是令人印象深刻的名场面了。

话说回来，拥有超人跳跃力的马里奥是动作游戏的明星，那同样有着超人跳跃力的其他角色是不是也是超级明星呢？游戏明星=超强的跳跃力这点不敢说，但反过来凭借超强跳跃力当选游戏明星的例子到是比比皆是，不信？您接着往下瞧。

跨越山、飞跃谷

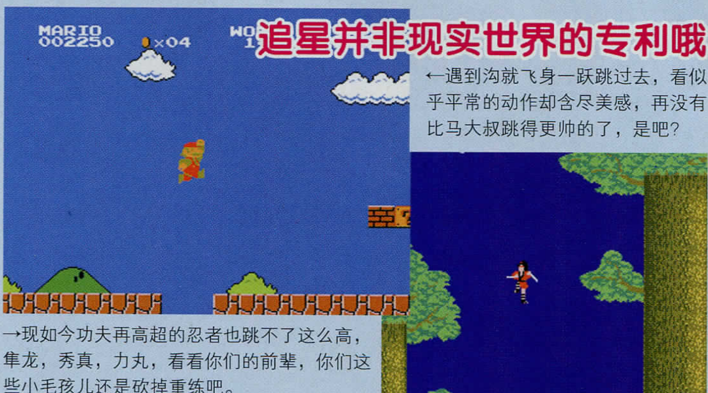
像刺猬索尼克这种动物角色及利用道具强化跳跃力的除外，以活生生的人类躯体表现出惊异跳跃力的，是《影子传说》的主人公“影”，他能在零助跑的情况下原地垂直起跳，一口气跳到9倍于自己身高的高度上，如果以他的身高是165cm来算的话，他的跳跃高度就是15m，实在是令人诧舌的数据。以大楼按层数分的话，就是四层的高度，位于东大寺的“奈良的大佛“高度为15.8m，照他这么一跳，不费吹灰之力就能跳到头顶上，实在不知道人家是怎么锻炼轻功的。

不过，世界是很广大的，比影更能跳的明星还



是可以数的上来的，比如当初TECMO在街机上推出的《炸弹人杰克》（国内译《小飞侠》）中的主人公杰克，就能从屏幕最底部起跳一次顶破最上方的天花板，其跳跃力的最大值几乎达到了身高的14倍，假设这位小飞侠的身高是180cm，那么他的弹跳高度就在25m以上，有8层高楼那么高。如此吓人的超强跳跃力也许要归功于他身上那件披风，但即便如此，创造这项记录的小飞侠杰克也毫无疑问登上了跳跃明星的榜首之位。

在不断的演变中，多姿多彩的动作元素衍生出了更加多种多样的跳跃动作，其中令人意想不到的表现造就了一大票引人注目的明星们，随着游戏类型的丰富，明星们的表现力也越发夸张起来，尤其是一些奇特的跳跃表现相当有意思。FC上的游戏《城市汽车》，就是那种奇怪跳跃方式的代表，玩家控制一辆汽车在不断塌方又接合的路面上跳上跳下，简直比变形金刚里的汽车人还要勇猛。《穿长靴的猫 世界一周80日大冒险》中，就连船都能跳来跳去的，猫坐在船上就能让船像猫一样跳跃，对此我们只能说这船已经和猫合为一体了。



追星并非现实世界的专利哦

←遇到沟就飞身一跃跳过去，看似乎平常的动作却含尽美感，再没有比马大叔跳得更帅的了，是吧？

→现如今功夫再高超的忍者也跳不了这么高，隼龙，秀真，力丸，看看你们的前辈，你们这些小毛孩儿还是砍掉重练吧。



这就是跳跃之星的实力！

明星们不可欠缺的超人跳跃力到底有多么出色，就让我们用对比的方法见证一下吧！把现实中的物体高度与游戏角色的弹跳表现放在一起比一下，就不难得出可以信服的结论来……

跳跃即是美学

其实跳跃在2D动作游戏时代已经是一个通用惯例型的标准动作了，无论什么游戏，除了攻击键之外的另一个键位都是给跳跃准备的，谁让人生来就会跳呢，除了跑、跳人也不会干别的了。说飞你又没那个本事，所以“跳”就成了人唯美最值得书写的动作了，孰不看奥运会跳高跳水跳马跳竿跳平衡木都是跳吗，游戏中对跳的渲染也是最多的。

水管工马大叔那种“双腿劈叉式”的跳跃算是游戏界的老祖宗了，高高跃起，双腿份开，形成一个八字，没有多余的修饰，没，没有酷眩的POSS，只有最标致最质朴的一跳，像《冒险岛》、《忍者猫》都是这样，其实这也是一种卡通式的美感，而且这类跳跃通常都带一声可爱的音效，为游戏轻松的气氛增色不少。



忍者，是游戏世界中最传奇的存在，他们的跳跃就是帅、酷、美的代名词，双腿直立，高高跃起，再悄然落地，两只手像平衡木一样横在两边，尽显潇洒飘逸之风，如《影子传说》、《超级忍》均是如此。跳跃时翻跟头也是忍者的专利，在空中反转回体360度720度1024度后无声落地，仿佛地球引力不存在一般，只要能帅起来，能酷起来，翻转多少圈都是可以的，如《忍者龙剑传》、《超级忍2》的二段跳、《忍者神龟》等等都是如此。另外，这些潇洒的跳跃也并非都是忍者独占，像《洛克人》，就是双腿直立型的跳跃能手，不过还附带了一个举手投降的动作，实在大伤风景。《魂斗罗》的比尔和兰斯都是超级士兵，枪法过人的同时，在悬崖间翻跟头的水平连忍者都要叹为观止，真不愧为地球的英雄。

夸张与真实的矛盾

综合来讲，以这类超强跳跃力著称的明星们，基本上都是以8位机上的角色最为居多，因为硬件的机能有限，游戏的表现力更注重的是趣味而不是什么真实，游戏角色们大都是卡通形象，没有过多的表现力限制，如此一来夸张的跳跃力更能吸引玩家的眼球，也因此诞生出了众多天马行空的动作元素，超人的跳跃力也只是其中一方面。而随着主机性能的进步，游戏角色们越来越接近现实生活中的形象，外貌、语言、性格刻画比以前深入了许多，这时再配以夸张跳跃力之类的设定就会突显出不和谐的感觉，就算是传统的动作游戏，运用跳跃作为主打卖点的作品也变得寥寥无几，那种“一个大跳飞跃一个山谷”的情景，逐渐在人们的视野中消失了。不过这里有个特例，马里奥大叔征战将近三十载依旧身手不减当年，该跳多远还跳多远，他不在地球生物的范畴之内。





动作明星の武器之星 代表性的神兵利器

动作游戏的魅力是什么？这要由游戏中的动作来决定，不断的按键通过一个又一个的难关，实在是很惬意的事情，不过要实现这个结果，首先是需要经过一个过程的，而有着多彩华丽的表现，那些传说中的武器就是印证这一过程最有力的代言者！

用一个按键掀起的重爆攻击

“这样的攻击也可以？！”“用这武器岂不是无敌了？”“这么甩武器实在爽到极点了！”类似这种感想我们在玩游戏时绝对不会少，通过按一按键来使出华丽又充满力度感的攻击，那种刺激和兴奋感，但凡玩过动作游戏的人都能感受得到，能够列举的例子也数不胜数。



在漫长的游戏史上，曾引起过最多人兴奋的一件武器，可能就要算是《超级马里奥兄弟》中的“火球”了，当第一次得到蘑菇让自己身体变大，再次取得蘑菇就会变成能发射火球的形态，像这种“威力提升”的设定在当时还都是小孩子的玩家当中是非常兴奋的，平时只能躲着走的乌龟、怪花等敌人，用发射出的火球就能远距离将之消灭掉，很多玩家由此第一次尝到了“使用武器灭敌”的快感。而NAMCO的《源平讨魔传》却很快将这种原始的爽快感压在了身下，1986年推出的街机版仅仅在《超级马里奥》上市一年之后，游戏中那超越了常识范畴的巨大角色比例，多彩的华丽动作，快速挥舞刀剑砍杀敌人，持续不断的连续命中的爽快感极具冲击力，尤其是关卡后半段，连续挥动的必杀旋风剑带出的画面效果可谓相当眩目，这个在游戏史上也算是有名的，曾有个绰号称该作主人公的剑法为“台风眼”，足可见有多爽快。

标志化的一招鲜

提起《恶魔城》的话，无论如何都是那把著名的鞭子“吸血鬼杀手”。该作从按键到攻击判定出现的时间差相当微妙，用这种时间差很好的表现出了鞭子这种武器的独特攻击手感，最初上手时也许会非常不适应，很容易陷入苦战，但习惯之后，有意识的按照节奏来挥鞭，就能感受到一般刀剑类武器无法体会到的独特享受。回想小时候，邻家的孩子们总会把一些没用的报纸卷起来，做成各种各样的“剑”或“盾”，并聚到一起打来打去的闹着玩，如果有谁拿出一根用树枝做成的“鞭子”，那肯定会招来一群人的“公愤”而被群殴，所谓异类的威慑感就是如此吧。

至今仍有大批狂热FANS的战争题材动作游戏《魂斗罗》系列，在其中最著名的就是那同时向五个方向发射扩散弹的霰弹枪，那威猛的火力可算是所有枪械中之最。也别是FC版中那可称为弹幕的散射范围，让可怜的敌人毫无藏身之处，这种敌我双方的火力对比，简直就像是STG射击游戏中敌我反转过来一样，宽广的弹幕下生存的空间变得非常小，对不懂得回避的敌人来说就是死路一条。如此令人沉醉的爽快感就是FANS们追逐至今的最大魅力吧。

最好的武器是同伴！

总关卡超过50关，在一座高塔上不断攀登的《魔法剑》，可以说是集合了2D动作游戏各方面要素之大成的一款作品，这其中最具特征的就是那同伴系统，比起主人公操作的武器，召唤出的同伴更有存在感。这些作为帮手出现的同伴一边扔着投枪，一边释放魔法，持续不断的投掷炸弹，帮助主人公击破一个个难关。在悠长的通关中，在何种场合操作何种同伴，如何运用各自的特性，再加上升级要素，这款作品要素丰富程度对比RPG游戏都不逊色，充满了吸引人的魅力。

说起拿同伴当武器，不能不提到的还有一款《火枪英雄》，这款游戏主人公们手中的武器本身就已经很丰富了，几种颜色的子弹加上两种子弹同时开启的组合弹，多达6种射击效果的枪弹是游戏火爆风格的来源所在。而最特别的一点就是，双人同乐时一方可以把另一名玩家当作武器投掷出去，被命中的敌人受到的伤害非常非常的大，那威力绝非普通的枪弹可比，就算是BOSS在连续的投掷下也会被瞬间秒杀，这就形成了在双人游戏时经常可以看到两人互相扔来扔去的场面，这实在是种另类又奇怪的特定。

《松鼠大战》也是一个“把同伴往火坑里推”的经典之作，这游戏的画面、音乐、关卡设计、创意都堪称一流，而双打时的独特玩法更是其乐无穷。游戏可以把很多物品当作武器扔出去，砸死敌人、开启道路、不过能扔的东西也包括同伴。把同伴举起来不扔出去，就可以举着他一直前进，只要不被打到，可以从关头走到关尾，在一些地形通过互相投掷可以通过通常跳跃无法到达的地方。曾经看过一段达人视频，两位玩家就是灵活运用互相举着走，互相投掷来达成最速通关挑战的，那配合，简直就是哥俩好你我不分哪，在这里互相利用就是那最好的合作了哎。

说起动作游戏中的武器，可能大多数人第一个想起的都是那种拿在手里的传统型冷热兵器，但实际上，超出这个范畴的“武器”可谓数不胜数，像前面说过的那些，还有数不过来的无数例子。这些异类的武器，几乎全部都成为了游戏最大的亮点所在，带给玩家新鲜感的同时，也让这些游戏留在了玩家记忆深处，提到某款游戏，就会想到“就是主角用XXX武器的那个？”内容比名字重要。



→举着自己的同伴一路勇猛直前，技术好的话一个人操作就能带1P和2P一起通关。



动作明星の恶役之星 专干坏事的大坏蛋们

有光的地方就会有暗，有正义的地方就必然会有邪恶，不曾沐浴在恶人阴影下的英雄是不存在的，要想成为英雄就必须要与反面角色扯上千丝万缕的联系，恶役是成就英雄的重要存在，没错，恶役也同样是英雄，下面我们就来见识一下这些鼎鼎大名的坏蛋吧！

讨伐檄文——恶役最前线！

当今这个世界已经不能用“和平”二字来形容了，恶性犯罪、无差别杀人、枪击案、核武器威胁、国际恐怖主义……人们的安全时刻处在危险当中，这已是众所周知的事情。而在游戏世界中，这样的事情更是家常便饭，烧杀抢掠、鱼肉乡里、挟持公主、危害国家、毁灭全世界……只有想不到的坏事，没有做不来的坏事，恶役们誓要将恶事进行。面对于此，站在对立面的正义使者都不会坐视不理，有有人拿起了宝剑、有人拿起了圣鞭、有人操着自己独特的能力，还有人用血肉之躯跨过一座座山一座座谷，为将这些西凶恶的坏蛋绳之以法不停的战斗着。

但是怨念深重的恶人们无论打倒多少次都会复活过来，当插上电源的那一刻起，这个世界又会充满他们的咆哮，恶人们的阴影永远挥之不去。站起来吧市民们！现在已经不容许一丝的犹豫，我们必须进早解决这些为非作歹的家伙们，恢复我们盼望的和平之日，只要他们存在一天，我们就要战斗一日！下面就来公开由当局敲定的这些恶人的名单，以及他们恶名昭著的丑恶嘴脸，让他们像过街老鼠一样被人人喊打。打到他们连他们的亲爹娘都认不出。好了，拿起你的手柄，化为正义的使者，战斗的时刻到了！

史莱德《忍者神龟》

FC/KONAMI/19/悬赏额 3000



臭名纽约的犯罪团伙“大脚忍者”集团的首领，喜欢把自己装在铁桶里，头戴铁头盔，面戴铁面罩，肩穿铁护肩，身披铁铠甲，全身上下都被铁制器具遮盖起来，从来不以真面目见人，因此有传说他就是硫酸脸的化身。个性狂妄，野心极大，把征服世界当作挂在嘴边的口头禅，为了达到目的可以做出任何坏事，没有道德的概念，甚至与外星生物有勾结。时常对一位女记者有不良企图，但四只乌龟和一只老鼠却总是破坏他的好事，虽然心比天高，但运气却糟糕透顶，每次眼看好事就要成真的关键时刻总是转眼间鸭子就飞了。他的高额悬金通缉令已贴满街头巷尾，包括他的一猪一牛两位手下，明显是赏金猎人的抢手货。

库巴《超级马里奥兄弟》

FC/任天堂/1983年/悬赏金 5000点



无人不知无人不晓的恶役界的老大，现今活跃在各种各样的体育活动和娱乐节目中，但在以前是位不折不扣的大恶人，以擅长劫持蘑菇王国的碧奇公主最为闻名，而且还能用魔力把国民变化成云彩和大树，绝对是个超级大坏蛋。不知从什么时候开始兴趣变得广泛了起来，在各种场合都能见到他的身影，但是劫持碧奇公主这件事却从来没有停止过，其执着和毅力令常人无法理解，而且年复一年岁复一岁，春夏秋冬完全没有放弃的迹象，最近参加各种体育大会也总是不怀好意思，动机非常不纯。总之是极度危险的角色，高额赏金缉拿此人！

蛋头博士《刺猬索尼克》

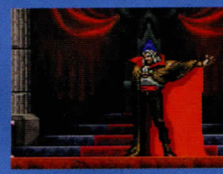
MD/世嘉/1991年/悬赏额 1000点



自称邪恶天才科学家，通称蛋头博士，一身肥胖过度的体型，智商却高达300，天才的头脑和拥有的技术，曾把岛屿上的动物全部改造成机器人，并且做着各种不人道的勾当，非常危险的人物。身为高智商犯罪的典型，他的恶事涉及范围非常广泛，从鸡毛蒜皮的芝麻小事，到跨越行星的超次元阴谋，上天入地，无所不做，每次还都能拿出最新发明的新式武器当作帮凶。早年还雇指使两个大脑缺钙的部下到处招猫惹狗，干了不少坏事。与之相对的，他本人的战斗能力很贫弱，时常被一只刺猬耍得团团转，因此悬赏额并不高。

德拉克拉伯爵《恶魔城》

FC磁碟机/KONAMI/1986年/悬赏额 5点



传说100年复活一次的欧洲魔王，拥有一座价值连城，却饲养了无数妖魔鬼怪的神秘城堡，喜欢被鞭子抽打的感觉，明明知道圣鞭持有者会拿着鞭子来抽自己，却坚持不懈的一次又一次的复活过来，有严重的受虐倾向。性格十分残忍无道，为实现自己的野心可以不择手段，尤其对绑架未成年少女有特别的嗜好。虽然是极度危险的人物，但他每次复活后都会在第一时间被干掉，而且那座城堡会随着他死掉一同消失，无法变卖，只能在夜晚活动，虽然夜生活丰富，但好姑娘都被他帅气的儿子抢走了，所以悬赏额只够买张散装光盘。



动作明星の坐骑之星 凸显身份的象征

活生生的人和动物可以成为游戏的主角，而那些形形色色的跨下坐骑为什么就不能呢？汽车、摩托、飞机、坦克，还有数不过来的飞禽走兽，它们都在游戏中扮演着举足轻重的角色，不仅仅是锦上添花的交通工具，尊为主人公撑起一款游戏的例子，也是用指头数不过来的。

坐骑，男人的浪漫！

人类从很久以前就把马、驴、骡子、牛之类的动物驯养之后当作代步的工具，并进而成为形影不离的搭档。到了18世纪，随着蒸汽革命的兴起，汽车走进了人们的生活，这些由钢铁构成的交通工具逐步取代了动物的地位，成为人们运输、工作、收藏的对象，以至作为战争的工具。速度更快、体型更强壮的乘物不断孕育而生，随着人类悠长的历史，乘物也在不断的进化着，就像自然的发展规律一样，乘物也跟着历史的潮流演化着，朝着更好的为人类服务的方向前进着。

男人的三大需求是什么？当今社会问一个男士这个问题，恐怕绝大多数回答都是一样的：金钱、女人，还有车子。有很多很多的钱，抱着一位温柔漂亮的女人，再开着一辆高档名牌的汽车，那简直就是所有男人心中梦想的美妙生活。出于对此的神往，游戏世界中反映各种乘物也就相当常见。《超级马里奥世界》就是一个典型，骑着耀西周游世界顺带搂着公主当妹子，真是最高级的享受。骑着恐龙救女友的《高桥名人的冒险岛》更是人生赢家的原始版，从头到尾一路都在不停的吃，过关报酬也都是好吃的，跨下的乘物有地上跑的，天上飞的，水里游的，可谓上天入地，最后末了还能抱得美人归，报酬、女人、坐骑三样一个不缺，世上还有比这更有吸引力的事情吗？



流行化元素

跨下坐骑占据游戏重要地位的情况很多见，而用一个乘物冠以游戏名称的例子更是引人注目。《合金弹头》就是以主角们那架会枪会炮会跳跃的坦克命名的，足以见这架Q版战车的重要地位。更早的，可以说是这种模式前身的《前线》（FC游戏，国内俗称“鬼子进村”），就是主角开枪扔手雷，然后乘坦克，不知还有多少人记得“跳上跳下修坦克”的窍门呢？还有一款《吉奥风暴》，战车、摩托车、气垫悬浮车全数登场，对乘物的表现可谓极致，游戏的魅力尽数在此。

近些年，乘物越发成为了游戏的标准配置，不分游戏是什么类型，不管主人



←马自古以来就是人类最好的伙伴，在空旷的原野上纵马狂奔，就算是游戏也让人心旷神怡。

动物与机械的乘物代表着儿时的梦想



↑骑恐龙应该是很多男孩子儿时的梦想，《冒险岛》就为我们圆了梦，一个美好的梦。

公是干什么的，或多或少都会有开车坐车，骑马骑象之类的场面，就算不是用来代步，也是耍酷、增加刺激度和震撼度的一种手段。而动作游戏的黄金期，但凡留名的经典游戏，总会有些类似的经典关卡，像《超级忍2》，第二关在原野上骑马的关卡，那奔驰的快马，与背景远处的"鬼"字风筝搭配得是如此完美，开场的马蹄声和高速的卷轴令本关被很多FANS列为最经典的一关，还有第四关的水上滑板，同样是悠扬悦耳的音乐和高速前进的卷轴，同样经典得不得了。与这种水上滑板关类似的《忍者神龟》中也出现过，都是兼具刺激与耍酷的一大亮点。凡是以人物为主的动作游戏，涉及到乘物、坐骑的，都会令人印象深刻。

机器里面的人

说起机器人，通常情况下都会首先关注到机器本身，而在当中的"人"，也就是驾驶员又扮演着什么角色呢？用乘物来突出人的游戏不少，反过来用人来突出乘物就更显奇特。

《乌鲁夫凡格》当中当驾驶的机器人被破坏时，驾驶员就可以从机器上跳下来，用自己的肉身来步行战斗，做得好的话还能重新乘上机器人再次投入战斗，而不是作为乘物的机器人被破坏就会GAME OVER，人和乘物分离，让各自的存在感显得更突出了。

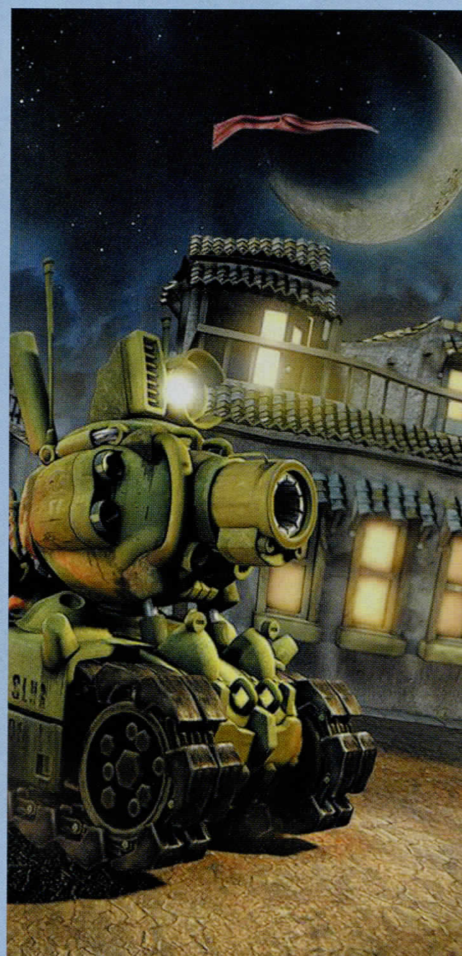
MSX的《机动战士高达》中，不单单是操作高达战斗，玩家可以操作阿姆罗从机体上下来，直接用枪步行战斗。即使是在今天，不是操作机器，而是操作驾驶员的高达游戏，都是相当少见的，在当初更是非常奇特又稀有的设计。

更有甚者，像《吉田战车》这种，从头到尾都可以脱离乘物的机器，不依靠任何外挂，单用自己血肉之躯与敌人的钢铁机器战斗，直至通关，更是对驾驶员最直接、最夸张的表现，对此我们只能说，里面的人，其实比外面的机器还要强大。

动物的搭档

机器作为乘物固然强大，但把各种动物当作跨下坐骑的游戏则显出人与动物之间的连带关系。像《合金弹头》系列，将骆驼或大象身上加装上武器，纵横于战场之上，那就是一架不亚于战车的移动炮台。《超级忍2》中的骑马关，其给游戏带来的经典地位前面已经提到过了。《超级马里奥》世界中的耀西、《洛克人X》中的拉修狗（严格来说这是机器），都是超越了乘物之上的好搭档。

此外，还有还有把人当作乘物的异类游戏，《ALIEB HOMINID》就是以外星人的视点，把人类当成坐骑和档子弹用的盾牌，而且用完了就扔的那种，有点违反常识的感觉，或者说有点反人类，实在是很另类又古怪的游戏。





动作明星の必杀之星 出手必死的必杀技

千钧一发的危急关头，抓住敌人一瞬间的空隙，用最强力的技巧一击扭转局势。"必定能杀死敌人的技巧"，即所谓必杀技，机会转瞬即逝，一击即定乾坤，必杀连续出手，胜利可得也。

攻守于一身

强大的敌人与数量庞大的杂兵，在游戏中面临这种场面时，拥有压倒性攻击力的"必杀技"是绝对少不了的，打中者必胜，落空者必败，一发定胜负，其华丽的技巧还隐藏着令人见之即神往的奇妙力量。



↑如此华丽的大威力杀招在关键场合能起到决定性作用，当然技术好可以无视。

首先来说《恶魔城X》中的里奇特，他不仅拥有吸血鬼猎人的强健身手和那条祖传的圣鞭，"道具强化"能力让他具有了化腐朽为神奇的力量，一支平时看似不中用的匕首，到了他手上，就幻化成了凌厉无比的"匕首雨"，不起眼的圣水让他来用就成了全屏攻击的必杀，《月下夜想曲》中与阿鲁卡多的映衬对比，更是突出了里奇特使用道具的天分，这算是强化型必杀技的先驱了。

接下来是《忍者龙剑传》的隼龙，当他吟唱起"忍法火炎之舞"之时，数秒间全身就会被炽热的火焰所包围，靠近接触到的敌人都会被无情的烧死，可谓集攻防于一体的防护罩。原本敌人配置非常棘手的地形，利用这种攻守一身的必杀技，便能轻松快速的前进，享受逆流而上的快感。

强悍，秒杀，无敌！

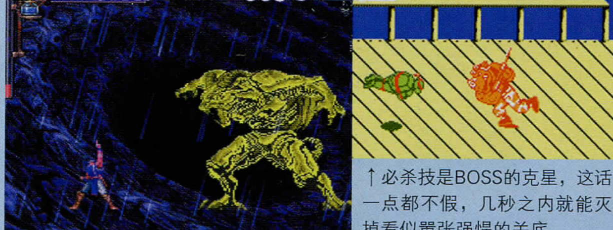
世嘉的MD游戏《艾利安战士》中的依普西隆，伴随着轰鸣全身包围着一团火焰向敌人突击，其样子如不死鸟一样美丽，其可怕的威力更可称为"必杀技的王中之王"，被其打中的敌人，即使是BOSS也会被当场瞬杀，BOSS长长的体力槽，在这一击之下眼看着被瞬间扣空，如此爽快感迷倒了一大票MD玩家的心。

还有一个国内玩家很熟悉的必杀技案例，就是《忍者神龟》。FC的一代中，四名神龟都拥有一个小跳跃挥动武器的特殊动作，其威力可以秒杀绝大多数的杂兵，对BOSS也能造成相当可观的伤害，优秀的实用性和那略显诡异的出法（跳跃键相隔半秒后按攻击键，并非同时按），让这个一招吃遍天下的招式到了二代中升华成了正式的必杀技，四名神龟都有了特色不同的转用必杀技，360度回旋刀、钻头突、三角踹、旋转棍，威力还是那么大，出法还是那么诡异，不同的是改成了消耗体力型，但空血后仍然可以无限使用的设定，使之成为了更加"一招吃遍天下"的无敌必杀技。而且因为只剩一格血，一旦失误就意味着死，千钧一发的紧张刺激感让游戏的乐趣增添了不止一个等级，必杀技成就一款游戏，这是最为典型的例子。

FC游戏《功夫猫党 忍传》（国内俗称《忍者猫》）最具特色的就是三只主角猫和四只辅助猫（还是五只老者？），然其最酷、最眩目的还是两男一女（两雄一雌？）三只主角猫的必杀技，全屏幕闪烁中敌人被静止，猫咪挥动武器摆出酷/帅/萌的POSS，一阵闪光后全屏敌人被秒杀，那摧枯拉朽的魄力在FC游戏中是极为少见的。

《SD快打旋风》是FC游戏中少有的清版过关游戏，CAPCOM的ACT天分即使换了8位机也不曾减弱。科迪的月牙波动拳、凯的无敌回旋腿、哈格市长的莲花大坐，每次想起来都有让人想去再体验一下的冲动。这款游戏附带的奖命机制也对必杀技格外照顾。

夸张眩目的必杀技 将嚣张的BOSS轰杀至渣



↑必杀技是BOSS的克星，这话一点都不假，几秒之内就能灭掉看似嚣张强悍的关底。



动作明星の异类之星 神奇古怪的异色技

既不是拳也不是脚，既不是枪也不是剑，令他们纵横驰骋于战场之上的武器究竟是什么？前所未闻！异想天开！不可思议！连类别都无法划分的这些神兵利器，敬请看——

吃的美学

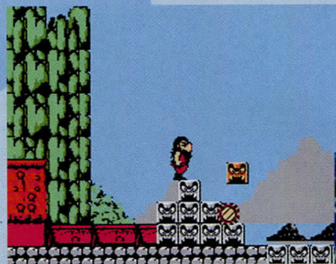
一般情况下，用来战斗的手段，不外乎经过训练的拳脚体术，和锻造打磨过的武器，但是游戏界中却存在着抛弃了这些常识的——猛者们。

《星之卡比》就是把敌人吸入口中，然后吐出来……现在来看已经见怪不怪了，可第一次看到这种情形的时候，都会觉得是很新奇的攻击方式。在这之后还进化出了吸进来再像飞行道具一样喷射出去的射击攻击，以及拷贝敌人的能力，把吸进来的敌人的能力居为己有的便利技巧，不费什么力气就增加了众多丰富的动作，发展成了大众向的人气游戏系列，归根到底，都是源于一个“吸”字。





《帕珈马英雄》的主角尼莫，和电影原作同样是位在梦境世界冒险的孩子，其手中的武器就是一支棒棒糖，打中普通的敌人只会令其短时间气绝，而且能让一部分敌人睡着后操纵他们的身体，无法对敌人造成直接的伤害。



创意无极限

《基米克》的主人公的武器是一个星星，很有浪漫色彩的武器，使用方法也同样浪漫，可以无视物理法则随意在天上飞来飞去，主人公可以骑着这颗星星在天空中飞翔，既可以当飞机用，还能用撞击打破BOSS的防御并攻击，多种多样的用途既方便，又非常有趣味。

根据手冢治虫经典漫画改编的《火之鸟 我王之冒险》，在创意缤纷的FC游戏当中也算是亮点之作。除了穿越时空的设定和特色鲜明的关卡，主人公我王扔出的“砖头”尤其另类，不仅能把拦路的石块击碎开通道路，命中敌人还会让被命中的对象也变成“砖头”，掉在地上供垫脚使用，要想顺利通关就得花些心思考虑让“砖头”落在合适的地方，不单单是消灭敌人，而是让敌人变成为我所用的垫脚石，这件事理解起来并不难。

最另类的还要数世嘉MD的经典游戏《星之王子》，游戏中完成所有动作的，就是主人公的一双伸缩自如的大手。双手伸出去抓住敌人，利用弹簧原理把自己的身体拉过去，借助惯性用头撞击对方，不管你是杂兵也好，是BOSS也罢，不管在哪里只要我的手能够到你，我的头就能撞死你，这种攻击手段简直是闻所未闻。不仅如此，这双弹簧手和铁头还能干很多事，伸出去抓住上方的峭壁再把自己拉上去，重复操作能像忍者一样攀爬上陡峭的山顶。在没有落脚点的悬崖间，反复抓住天上的飞鸡能像荡秋千一样飞到悬崖的对岸。拥有如此一双无所不能的手，我们还需要什么工具，什么武器吗？不需要，所谓自己动手丰衣足食，在这里是自己动手走遍天下，只要手巧，就没有办不到的事，哪怕上天入地！



→一双伸缩自然的手走遍天下，可谓上帝之手。



动作明星の动物之星 形影不离的跟班

自从有了桃太郎的传说，描写人类与动物从者的故事就未曾间断过，跟随在主人身边的动物们时常演出一幕幕精彩的话剧，还有的因其舍生救主的感人故事而名留青史。在游戏中，并非作为被召唤出来的神神怪怪，而是最与人类亲近的动物们，它们有着什么样的表现呢？

寻宝物，人类做不到的事情，反映到鹰的身上，成了特意强化后的优势所在。

由其特征孕育而生，协助主人公执行人类无法做到的行动，运用强化后的优势担当重任的鸟类，自然而然的对游戏性产生了重大影响，左右了游戏最核心的系统要素，鸟，可以说是动物从者的领军角色。

鸟

首先从天上飞的鸟说起，代替不能飞翔的人类，身为从者的鸟类可以从天上发动空中攻击，代替主人去做很多做不到的事情。《**エイト・アイズ**》就是其中的代表，本作主人公身边的那只鹰“卡特拉斯”可以说是游戏真正的主角，鹰具有独立的HP槽，扣去的HP会随着时间自动恢复，并且掌握着游戏系统的核心要素。如何运用这只鹰是攻略的关键。同时也是游戏最大的乐趣。鹰除了会在天上飞翔外，还能在墙壁等主人公去不了的地方自由出入，解谜机关，探索道路，搜



←这就是人在地上走，狗在地下爬，真是神奇的现象。



↑拉修狗能把洛克人弹到更高的高台上，是必不可少的助手。

狗

RPG世界中活跃的狗数量相当多，但在反过来在2D动作游戏当中却相对很少，能数的上来的，也就是《洛克人》系列中，洛克人身边的那只拉修狗，是作为辅助机器人登场的，而且不是随时都在身边，用来当垫脚台阶的场合更多一些。《六三四的剑》中登场的名为“十一”的狗，与其说是从者不如说是宠物更为贴切一些，没事的时候主人公还能哄着它玩，有没有这只狗玩家纷纷表示对生活影响不大。此外还有MD《影舞者》中主人公带的忍犬，算是一个伴随左右的有名例子，不过因为游戏素质的关系，这只忍犬和邻居大婶家养的宠物狗没太大区别。

不过在格斗游戏当中，狗的戏份可就大得多了，带狗的角色总会给对方一种莫名的压力感。最著名的就是《侍魂》中的加尔福特，他养的那只名叫帕比的忍犬不知咬死了多少剑客好汉，加尔福特一多半的招式都与这只狗有着密不可分的关联，放狗咬人也就算了，分身时做出幻影的也是那只狗，就连超必杀技也是和狗一起来完成的，更过分的是，《真侍魂》中这位美国忍者的超杀完完全全都是由狗一嘴包办的，仗狗欺人这也算是一个境界了。

猴

桃太郎三从者第三位终于出场了，但可惜的是2D动作游戏中猴子的出镜率比狗还要低，比起作为从者或宠物，像人类一样两足行走，贵为主角登场的场合更为常见。比如《超级大金刚》、《捉猴》，都是同时占据游戏标题和封面的重要角色，真正作为从者的猴子，也也只有《麦克尔・杰克逊 月球漫步》中出现过，其他的也都是格斗游戏中常见一些，像《真侍魂》的查姆查姆，这只她哥哥变成的猴子还会喷火球呢。

青蛙

俗称蛤蟆，能带这玩意出战的人基本都是脑子不正常的，或是有严重心理缺陷的社会不良分子。

《侍魂》中的牙神幻十郎身边就老蹦着这么一只青蛙，别看这主儿平时装酷装到死，从来不与任何人来往，只知道杀人放火逛窑子，但他心中似乎有着强烈的，非常强烈的——青蛙情结，那东西在他头上跳来跳去的愣是一点驱赶的意思都没有，这只青蛙也是牙神大人行走江湖唯一的同伴了。不知道如果哪天青蛙不小心被他一脚踩死的话，他会不会自杀以谢天下。

狐狸

能带这东西出来混的，他本人就已经超越人类范畴了，不错，就是那只刺猬，他最好的朋友就是一只狐狸，还是两条尾巴的。索尼克和泰奥斯，在《刺猬索尼克》的世界中他们永远是最好的搭档，在MD版的正统2D作中，泰奥斯就一直形影不离的跟在音速刺猬的身边，充当他的跟班，而且在关键时刻能助索尼克一臂之力。独特的两条尾巴能像直升飞机的螺旋桨一样让泰奥斯在空中盘旋飞行，而且能抓住索尼克带他一起飞过山谷、飞过湖泊，他们是最好的搭档！



我们脚下无边无际的未踏之地，那是近在咫尺又神秘遥远的地底世界。正因为它的神秘，它的遥远，才吸引了众多游戏明星们前来探险驻足，屡屡成为游戏作品的舞台。这里充满着黑暗，充满着危险，但充满着数之不尽的金银宝藏、遗迹古城，地底的探险家们，他们都留下了什么样的足迹呢？

哪黑往哪钻

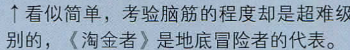
地底，是一片阳光照耀不到的黑暗世界。在这黑暗中生存着地上未曾得见的可怕生物，还有曲延弯曲的神秘迷宫，这里是从未有人踏足的禁忌领域。在深处沉睡着金银财宝，同时又伴随着无尽的危险，在这诱惑与未知兼具的世界，游戏的黎明时代不知被多少作品用作冒险的舞台。能在这种地方探险的人，自然都是智慧与勇气兼备、身手异常过人、夜视能力超强的冒险者——但在游戏世界中可不是这样的。

↑钻水管在这里不是什么难堪的事，而是通关的捷径。

→《七宝奇谋》还要用炸弹开路，这才叫正宗的地下冒险家。

要说最靠不上的地底冒险者，还要数《斯贝兰卡地下冒险》的主人公，用游戏的常识来判断的话，他就是一个“无能的地底探险者”，这位仁兄，从和自己身高一样的高度落下会死掉，被蝙蝠的粪便砸到会死掉，被自己扔出去的炸弹爆风波及到会死掉，被幽灵碰到也会死掉，总之怎么都能死掉……确实是很无能的冒险者，足以见其柔弱的体质。不过这种柔弱也赋予了游戏不少紧张感，让玩家时刻不能忘记身处在危机险境之中，这也是事实。登场25年后，在PS3上竟然还出现了系列的最新作《大家的《斯贝兰卡地下冒险》，再次回归的这位地底冒险者，那份柔弱，那个靠不上的德性，依然如故，勾起了很多人美好的回忆。一个无能的家伙能让这么多人惦记，也算是稀有案例了。

与《斯贝兰卡地下冒险》同期的地底冒险家们，很多都拥有着非常古怪的本领，《霍塔人的地底冒险》的主人公就号称“村一番的掘墓名人”，非常令人脱力的家伙。《超级皮特》的主人公还有着像蚯蚓一样的打洞能力，让人不禁怀疑这家伙究竟是不是冒险者。



↑看似简单，考验脑筋的程度却是超难级别的，《淘金者》是地底冒险者的代表。

高风险高回报的职业

地底造就了一批各具特色本领各异的探险者，同时也成为了孕育各种各样特色鲜明的游戏系统的土壤。比如《小叮当》，是当初FC合卡中的常客，在一片方型的土地间挖掘通道，由潜至深，在身后留下一条条轨迹的同时还要与藏身于其中的敌人战斗，并寻找埋藏于其中的宝贝。这里并没有什么宽广的舞台，没有美丽的世界，有的只是一关接一关固定又有所区别的关卡，那些未被挖掘被土壤遮住的区域总是透出一股未知的神秘感，吸引玩家不断的去挖掘，不断的去探索，所谓遮掩美，在女性身上适用的规则，放在地底探险上也同样适用。

还有，在动作游戏中有时地下的场景也通常被描绘成“比地上更危险，但报酬却高得多”的含义。《超级马里奥兄弟》系列中，总会有从水管钻进的地下关卡，不仅背景颜色昏暗，出现的敌人和机关地形也比地上关卡难度来得高，游戏的难点大多都集中在这种场景当中，而藏有大量金币的奖励关卡也在这些地下关卡中，可谓高风险高回报，水管工大叔也是出色的地底探险家。

《淘金者》都玩过吧？其实那才是最有钱途的探险者，随手在地上挖一个洞就能出一座小型金山，努力一下的话数座金山堆在一起都是司空见惯的事。不过这位老兄天生小儿麻痹，掉到自己挖的坑里居然不能跳出来只能等死，这让他即使挖了再多金子也无福消受了。



大千世界，无奇不有，游戏的世界中我们的旅途跨越了时间与空间，过去现在未来、江户时代的和风城堡、神秘的亚特兰蒂斯大陆、冰山雪原的极地险境、外星球的未来世界、无边无际的浩瀚宇宙……游戏的世界，大到我们看不完，游戏的世界，是每一个人心中的梦幻世界！

五彩缤纷的舞台

现代社会，大都市、繁忙的工作、激烈的竞争、复杂的人际关系，金钱与时间的赛跑……日复一日重复着这样的生活，你是不是已经感到厌烦了呢？是不是想抛掉这一切烦恼，出远门去无忧无虑的旅行呢？没钱？没时间？没关系！我们有家名为“游戏”的旅行社，能轻松为你实现周游任何地方的愿望！

《东海道五十三次》正如其名，就是以日本东海道为舞台的作品，一草一木、山山水水、桥梁车站，构成了五彩缤纷的美丽场景。有时还能飞上天空，感受在云层上漫步的浪漫情调。更具吸引力的是，本旅行社还为您特意准备了桃花运项目，将有一位名叫民子的美女等待您的拥抱……哦对了，您最好先留意下女友或老婆的眼睛是否在看这边。

上山下海逛世界

夏季的夜晚建议您去《敲冰块》一游，拿上坚硬的大锤，不断打碎石头和冰块向上攀登，打出缺口后跳上去，再打出一个洞再跳上去，朝着目标的山顶前进吧。享受攀登的乐趣及雪山美景的同时，还要注意时刻袭来的大风会把你刮下去，还有企鹅之类的小动物会碍你事，不过你可以把它们当作平时工作中的难题或领导的训斥，挺一挺就过去了。到达山顶后，将会有一只形似翼龙的大鸟带您飞向更高的天空，放心，我们保证可以安全着陆。

当对冒险的好奇心胜过对死亡的恐惧的时候，可以去《亚特兰蒂斯之谜》转一圈，拿出勇气来和恐怖心做斗争。这里隐藏着各种不可思议的事物，和充满谜团的谜题等待着你去解决，还可以在漆黑的海底用藏宝地图来寻找价值连城的宝藏，是不是很有吸引力啊？

登上高高的雪山 爬下昏暗可怕的村庄



想去幻想世界游玩的话，《魔界村》是个不错的选择。气势汹汹的拿起标枪丢向前，让怪物的鲜血染红你的战袍吧，不过像亚瑟那样被打得只剩条三角裤的话可要注意着凉。而像《水户黄门》这样男人味十足的剧本则是喜欢历史风情的旅客首选，去沉迷吧！去自拔不能吧！

《城市出租车》可以让您的旅行充满风光的气氛。充分显示男人的气派，驾驶着又酷又漂亮的爱车，游览于世界各地的名胜古迹，一辆汽车周游世界，是多少男人的梦想。观赏自然风光的同时，脚下不断伸缩的路面还会同时让您享受到蹦级的乐趣，如此双重的享受恐怕找遍世界都找不出第二家分店吧。

纵观所有作品，均是以一幅卷轴画面表现了一个世界，不管是现实的还是幻想的，它们表现出的特色风景都足以令人脱帽。此外各作品中的音乐曲目，也都很好的映衬出了各具特色的世界观，美丽的画面与高质量的音乐，构成了一个个美丽的世界，让我们不出家门，就领略到了这个世界有多么的美好，多么的令人神往！

↑魔界村是现实中不可能去的地方，但跟着亚瑟就能随时去逛去圈，但要做好随时脱衣的准备。

春节假期刚结束，加班加点赶进度，闲散生活已习惯，节后日程大混乱~



闯关族的家

主持 零羽

有句俗话说得好，怕什么就来什么。这不，放假前最想玩的《萌战2》最终还是悲剧了，等到假日结束大作齐发的时候，它也跟着蹦出来了……真是纠结啊、纠结。

短暂的春节假期过完了，同学们的寒假也该结束了，接下来呢，该上学的上学，该上班的上班。大家都要从短暂的悠闲中走出，回到原本的生活轨迹上去。人其实是有惰性的，一旦习惯了悠哉悠哉的日子，再一紧张起来就必然会手忙脚乱了。所以，意识到这一点后，就应该抓紧时间调整状态了……说起来，今年的春节日子敢的不好，不少大作都是在春节之后才发售，以至于在时间最充裕的时候没得玩，等该紧张起来的时候，就该玩不过来了。

独乐乐不如众乐乐！

本人看电软有5年了，大概从五年级起就看电软，一直到现在"高一"，一直想写回函卡但又懒得写……现在上课很无聊于是想写一次，晚自习就写一下吧！

我记得上幼儿园小班时，天天和堂哥打FC（小霸王），雪人兄弟、马里奥、坦克大战无一不精，大班就知道了GB，然后一年级求老妈买了一台FC，和朋友们（4~5人）一直打到了3年级，热血系列、忍者神龟、魂斗罗、松鼠大战、总之双人游戏无一不玩，当时带30一张的价格对我来说负担很大。不过，我现在的朋友都是那时玩到现在，很多都玩了10年以上，最少都5年。由于家里很近，我们经常一起在周六、日联游戏，虽然不同学校，但大家周末肯定会一起来我家，所以我家都是人山人海的。我在三年级的时候入手了GB，只有两三人有，大家经常研究"口袋"、"牧场"，那时有一个朋友拿出PS给我们玩，结果被吸引了。不过没那能力买，只好不时聚会让他带给我们玩。那时"龙珠"是我们最常玩的，后来我入手了GBA，和朋友一起过夜是一人一关（星之卡比，也少不得口袋妖怪），之后朋友的姑丈把PS给他，于是天天玩PS，因为我们不知道哪里有碟子卖，只知道天天玩原来他姑丈买的碟子，那是本来觉得不好玩的山脊赛车，但掌握之后成了最爱，天天跑山脊。之后本来带PS给我们玩的那位朋友带来PS2给我们玩。后来被更漂亮的画面吸引了，那时接触到太鼓达人，零和生化危机，之后沉迷了一段时间的网游，于是到了五年级转折才开始。

如果算上电脑上玩拳皇和街机模拟器的游戏时间，我单机可一直没停，五年级到那个有PS2的同学家去玩，我就在他书柜里看到了电软，于是我把他书柜里一大叠电软用书包分4次借回家，上课看，在家看，终于有点心动，于是在2005年5月1日叫家人出钱给我买主机。那时我大概看错价格表，带了2800元和朋友一起到附近的地区去买（坐车最少15分钟的地方，也是我现在读书的地方附近），结果买了一台PSP1000和GTA，总共花了1880。那之后我就一直玩GTA，然后到了6年级才懂得的下载游戏。之后不断玩各个大作，渐渐地成为了核心玩家。

我打算学日语，学日语玩游戏不用等汉化，多好……求人不如求自己吧。最后祝电软越办越好，小编X360不红、Wii不砖、PSP不废、NDS不残、风林不胖、小编钱包不空、电软不止60页…… ——广东 马宇辉



零 小马同学，看到自己的信被登在了闯家后，是不是很高兴呢~你的信真是超长篇啊，可惜页码有限，只能节选再节选了。能从小一直坚持玩到现在，实属不易，在成长的过程中，不知有多少人都是逐渐放弃了游戏……不过，看到你信中所描述的，在你的成长过程中，身边一直都不曾缺少志同道合的朋友。毕竟一个人玩，远远不如大家一起玩更快乐，联机的乐趣是单机时无法想象得到的。

学日语是好事，不要说现在有了汉化组，可以坐享其成了。毕竟别人汉化出来的东西，那是别人的理解，要真是想去了解游戏的剧情，还是自己去理解才是最好的。还有，语言文化间的差异问题，不是随便就能翻译过来的，相信你真的学会日语的时候，就能明白这句话的意思了。

总之，对你的想法表示支持，但是话说回来，学习日语呢，不是想学就能学成的，在学习的过程中，吃苦是少不了地~在我认识的很多朋友中，就有不少是因为喜欢玩游戏而去学日语的，不过，很可惜，这些人中真正能坚持到最后，拿下一级的人……一个也没有。当然了，说这些话并不是想要打击你，每个人学习的目的都不一样，只希望你能够达成自己的目的，足以。

友情提示：能够来信并同时寄来画稿的同学上闯家的几率增加至99%~想上闯家的同学们，多多投来你们的涂鸦吧~

TNT.A 不畏强暴，勇斗奸商！

第一次用钢笔写回信，这英雄钢笔正哗哗地漏水呢。

近日，小白同村的包（小学六年之同窗）以480购入一台二手PSP，小白多次劝告他别犯傻，无奈，中招了。硬件故障，烧掉了（貌似是）。咱家小包后悔莫及，那奸商在我和小包的力争下，大言不惭："你自己不会用，用坏了赖不得我，卖出去的货是不能够退货的。要买一台新的就快点，不买就出去。"

真是的，小白不发火，你真的当我是小白？！我夺过小包的包包，抽出那台无法启动的PSP，一把推开正在付款的两个小朋友，狠狠地往那玻璃柜上一拍："你不退货是不是？给你三个选择，1、退货退钱，2、修好没有任何故障后送回来，3、我现在就打12358，让工商局来看看谁理亏！

小白已经好久没有发火了，近来复习累的小白半生半死，再被如此一奸商欺凌，我爆发我的小宇宙！大约过了数秒，那老板不管我，要去收那两个小孩的钱（是同楼初一的小朋友），我吼那两个孩子："快走，你两个游戏碟的钱我付！"那两个小孩跑了，只剩下那奸商和我俩。

"你们是不是故意来捣乱的?！"那奸商居然还敢大叫！我把手机拿给小包，叫他去打电话，结果电话还没打出去，老板就屈服了，然后说什么一大堆话，只收半价……

在俺爹公司后的楼房即将建成，小白也准备换房间了！在那以后小白会有一台自己的电视，然后顺利购入游戏主机……对于购入游戏主机，储备金额依然不足，但是春节过后就好办了！那个小沛，给小白红包啊，怎么说，咱们都是姓小的……——广东 何振铭

这个故事很热血、很感人。热血的是你能勇于跟奸商据理力争，感人的是小包同学能有你这么一个靠得住的朋友。某些JS实在是黑心，而且是黑的要命，买主机时一不小心，就有可能上了他们的套。像你所说的，不到500元的PSP，的确是价格诱人，但果然其中还是有问题的，不过，不知你们买的时候为什么没有试试呢，真有硬件问题的话，应该不难看出来的。还有，说到最后，不知PSP是否成功退货了呢？还是对那个奸商BOSS妥协了？在这里也再提醒一下各位同学，大家买台主机不容易，买的时候（付款之前）一定要仔细的检查，把能想到的问题都解决，这个时候出什么问题都不要紧，卖东西的不会把你怎么样，要是等交完钱，那情况可就大逆转了……

过春节，想必都是同学们大丰收的时候吧。小白同学看来也在指着春节红包的收入来买主机了。不过，想要小沛给红包是不太可能了，那家伙也正在筹划着买PS3呢……

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 心情不好一定要想办法发泄~

闯个红灯，迟个到，踩个草坪……（以下省略N种罪刑）呃，总的来说，我还是个好童鞋一枚的啦……所以，老天你不至于吧，连摔两跤，PP开花就算了，我好不容易买了电软，一时忍不住，在那位花见花开的化学老师课上展开了我的读书生涯，谁知，老天你那么厚待我，竟然考试。唉，终于一失足成千古恨，下课铃一响，收卷子，我一看，我那美丽的卷子简直比我的脸还白啊。于是，我光荣的没有交卷子，可谁又知，我就这唯一一次没交，造成了我以下悲惨的命运，化学老师今天不知怎么了，好死不死的查卷子，然后，我就光荣被罚抄一张卷子。唉，我是欲哭无泪啊，超炯的啊……本来心情就不好，再加上，电软上一些小编对我至爱的FF有些尖酸的评论，让我有种想要掐死他的冲动，我觉得突破传统，说明它在创新，在尝试啊，如果永远一成不变，会不会显得太没意思，太死板？唉，如果你真心的喜欢一个游戏，你就会喜欢它的一切，也许，会显得有些盲目吧，可是，我就是如此喜欢，没有道理！（PS：心情不太好，言语有过的地方，请小编们多多包涵哈~） ——河南 孙源艺

孙同学太客气了，闯家就是提供给家人交流的地方，心情不好，才更应该来这里发泄一下嘛。回想一下FF13的点评，我写的可是很苛刻，你所说的恨不得掐死的那个家伙，八成就是我吧……其实，评价一个游戏自然也不能只捡好的说，对吧。FF13的小说攻略搞的我在家宅了整整一个星期，70余个小时之后，对这款游戏也是感慨颇多。FF系列可是日式RPG游戏的领头羊（之一），它所做的改变并不仅仅是它自己的，同时还会影响到整个业界，所以我觉得FF不是不能改，而是不能轻易的改，而且拿系列游戏的正统续作，来当探路石的这种做法又是不是太冒险了呢？13完了该轮到下一作了，系统怎么做？如果是继承13的新风格也就罢了，一旦改回原来的系统，那就是在自抽嘴巴……理解你喜欢FF，对于自己喜欢的游戏，看到别人给予贬低的评价，自然心里会不痛快。不过，希望你也能够理解，即便我是在贬评FF，那也是我真实的感受。相信你也不会喜欢看到杂志上，全是一些冠冕堂皇的称赞吧，那种虚伪的评价，显然是没有意义的啊。



挑个新主机，真的很简单~

亲爱的小编们，一直想去回函，却找不到机会，现在终于在看了半年的杂志后，有了机会。本人住校了，有很多的空余时间看《电软》了，可惜本人刚买的PSP3000不能随着一起带来，老爸不让啊~（痛苦啊~）非常无奈，为什么3000还不能破解，成天要刷机，好恶心啊~真是没法活了，希望早日能够出3000的破解，我的心就算放下了~

本人非常喜新厌旧，有了新的就会把旧的遗忘，PS2早就遗忘在角落里了，1000和2000早就变卖了，现有一个新的想法，是买X360还是PS3呢？现在对比一下，X360和PS3都有可玩的相同游戏，但是X360比PS3要便宜点，但是PS3更小巧一点，希望小编能给我分析一下，给我指点指点，在下不胜感激啊（拜三拜），祝电软越办越好，小编们身体健康~写出更好的东西……嘿嘿。 ——辽宁 王读者



喜新厌旧是人的天性，除了在感情问题上不能这样之外呢，对其它的方面就无所谓了。PS2到现在基本上也该能算是淘汰品了，忘在角落里很正常（我的PS2也同样被遗弃在了角落里……），不过，你把PSP2000卖了换3000可就不划算了。机器本身没有差别，除非你真的是玩UMD，不玩ISO，不然的话明显还是2000更稳定啊。还有，你说成天要刷机？不会吧，最新的5.03GEN-C系统已经支持待机了，只要你的小P不是因为电池没电而自动关机的话，基本可以像2000那样用了（话说回来，个人感觉还是2000用着更舒服~）。

说到买主机，大多数同学每次要买新主机的时候都是犹豫不决，其实很简单的，买主机的目的是为了玩游戏，从这个角度上说，X360上美式游戏还是居多，而PS3则是以日式游戏为主，不知你是喜欢玩FPS呢，还是RPG呢，前者的话就选X360，后者的话就选PS3吧。从经济实力的角度来看，X360可以玩D版，PS3目前还只能读Z，所以……你明白了吧~总之，接受不了欧美文化的我，肯定还是支持PS3……当然了，这只是零羽个人的看法，希望能给你做个参考，最终呢，还是由你自己来决定，选取自己喜欢的主机了。

家人们的留言板

请问你们觉得《但丁》能干的过《战神3》吗？我觉得不可能，我没偏谁，虽然我是战神控。——安徽 胡巍

答案是肯定的，《但丁》比不了《战神》。顺便，对你控一个光头大叔的行为表示钦佩……

本人爱好画连环画，用两元钱一个的小本画，画了七八个了，同伴都说好，我这次没画打斗的，画了个《足球》的，其实……送给你们吧。 ——黑龙江 杨兵

刚拆开信时还以为是空白的记事本，没想到里面还有内容~画的不错，特此表扬~

最近老有女同学约我出去玩，不过我却不想去。在家宅游戏和动漫太久了，对MM的要求变得很高，朋友都叫我放低调…… ——北京 李浩

你要知道，二次元与三次元的差距是很大~很大的……

我有个好友，他家主机灰~常多，NDS、PSP、PS3、Wii都有了，但他天天跟我说没得玩，简直就是气死人也！ ——广东 王林

主机多了，反而玩不过来，这也算是个理由吧，不过，不得不说，这就是典型的身在福中不知福嘛。



269期回函中奖读者：新疆 王凯亮（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名

性别

年龄

职业

电话

QQ

外号

邮编

联系地址

E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□桔梗 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、聊聊春节发生的故事吧

8、同时有3款以上你一定要玩的游戏，你会如何呢？

9、你觉得PSP上最经典的游戏是那一款？

大话电玩

5月预定发售的官方中文版FF13有何看法？

有无很想接触但一直未接触的系列？

最讨厌的一个系列，写一个就行……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

你问我答 有问必答

龙哥热线

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

春节期间勇于自甘堕落每天除了吃喝拉撒睡就是玩游戏看片累计出门时间不超过10小时自认终于可以晋升为宅男的龙哥

第二百七十一期

Q 龙哥，你好，问题很多，麻烦了。1、XBOX360的硬盘里下载的东西，不能拷贝出来吗？必须要换大硬盘？2、XBOX360改装玩D版，换了硬盘和光驱，离线玩游戏，上Live的时候换成原装光驱和硬盘、也会被BAN吗？3、正版PS3、XBOX360哪里卖好的，你们编辑部的公共版游戏从哪里买的？4、DR攻略中经常提到“一周目”这个词是什么意思？5、PS2和Wii什么样的电视能发挥其全部图像实力？6、Wii上有什么高质量力作可以玩？就这么多了，麻烦龙哥了。（张琳凯）

1、能啊，可以拷贝到电脑里备份，不过360的硬盘主要不也就是用来安装个游戏或是下些DEMO啥的么？换个大硬盘平常用起来会非常方便，普通硬盘的话，容量也就够装那么两三个游戏，为了安装新游戏腾空间的话，不如直接删掉老的，没必要拷到硬盘里。直接换个大硬盘，就可以安装N个喜欢玩的游戏，省得折腾了，这就是大硬盘的好处。2、不会。你说的这种方法确实可行，其实龙哥以前也琢磨过，还有几种类似的替代方案，不过最后算下来，还是直接买两台机器省事。你这个方案，固然可以避免被BAN，但是实际玩起来，得来回换硬盘光驱啥的，实在是太繁琐了，头两回还行，再搞几遍就会觉得麻烦了。双机器的话，一台改机玩D版单机游戏，一台不改玩Z版联机游戏，虽然价格方面会高出一些，不过现在360机子也不算多贵，不会贵太多，玩起来就非常方便了。其实不管是上面的大硬盘问题还是这个防BAN替代方案的考虑，主要还应该是从实际操作的便利性出发。3、一般的游戏店就行了，热门的游戏可以直接去游戏店买，应该都有正版买，不是很热门的游戏的话，可以考虑去游戏店预定或是网上淘，有朋友在国外的话，也可以托他们给带。说到编辑部的“公共版游戏”，嗯，真是个好东西（龙哥窃喜状）。4、呵呵，其实“一周目”就是指将游戏通关一遍。现在不管是角色扮演还是动作游戏，基本上大部分作品都可以在游戏打穿一遍后提供存档功能，之后再继承这个记录重新开始玩的话，就是二周目、三周目等等了。不少游戏都提供了多周目的隐藏要素，这就吸引我们一遍又一遍的去玩。5、呃，PS2和Wii啊……它们在硬件性能上确实可以看成是同等级的机子，它们的全部图像实力，只要你家的机器不是古董的话就都没问题了，安啦。6、不知道你偏好哪种类型的游戏？Wii上新出的超级马里奥兄弟、以前的Wii运动这类休闲或是动作游戏比较不错，零和生化也不错。“传统大作”的话，还是免了……

Q 龙哥好！过年期间终于买了一台心仪已久的XBOX360，虽然看电软也有好几年了，不过以前都只能YY那些次世代主机，家里以前那台XBOX还是从朋友那买的二手货。360的手柄拿到实物一用才发现与XBOX的手臂改进了许多啊，玩起来握在手里确实舒服许多，请问到底有哪些方面的改进呢？另外，就是我联机试了一下，感觉XBOX LIVE上的东西还真是丰富，不过里面有些项目不是很明白，例如玩家玩家卡片、玩家声望、玩家成就、玩家积分还有玩家类型什么的？到底是什么意思呢？这里提前祝龙哥春节快乐了！（深圳 苏暮）

呵呵，龙哥也在这里给你和大伙儿拜个晚年！360手柄的变化还是很大的，首先是外形比XBOX的小手柄都还要略小，然后是取消了两个记忆卡插槽。取消黑键白键，新增左右两个数字式缓冲按键（Bumper Button）代替，位于扳机键上方；256级压感模拟式ABXY按键没有变化，扳机键的冲程减少；增加带有四个指示灯的导航键，用于快速进入玩家指南界面，其指示灯区域和周围的数字表示联机时手柄的序号；START、BACK键移到手柄中央导航键的两侧；无线手柄前方增加了无线信号重置按钮，用于主机重新检测无线手柄；增加了连接无线手柄同步充电套件的USB充电线缆接口，下面增加了电池盒；增加了可以连接耳机麦克风、手掌型标准小键盘等装置的接口。玩家卡片就象Xbox Live的身份证，提供玩家在Xbox Live活动的概要信息，例如代号、头像、类型、积等信息，利用这个可以更快速地给你匹配到技术、兴趣、风格和成绩相近的玩家。玩家声望是Xbox Live社区中其他会员对一名会员的认同程度的评分，与现实中的投票比较类似。玩家成就是在360游戏中，不论单机还是多人模式，都会根据你的进度、技巧和完成目标数等得到相应的成就分数，每个游戏最多1000分。玩家积分就是你在所有360游戏中的玩家成就的总计，目前最牛的玩家已经拿到了三十多万分，也就是说至少圆满了三千个360游戏！真搞不懂这位仁兄哪来这么多的时间和精力……玩家类型是一名Xbox Live会员在群体游戏中的风格，包括逍遥区、高手区、合家欢区和地下区。

Q 看了手札里北斗的推荐，最近也开始玩DS上的魔法门了。以前PC上的魔法门系列我基本上每作都玩，这个系列还真是历史悠久啊，我记得自己最开始是高中的时候玩的，如今十多年都过去了。DS版和PC版相比有很大的改变，不管是玩法还是设定上，我基本上就是拿它当新游戏玩的。使用不死族的Fiona那一章果然很爽快，就是那章的BOSS好难，我可是费了九牛二虎之力还S/L了N次才打过，实在是想不通北斗所说的“秒杀”是怎么做到的？现在我已经玩到最终BOSS这了，死活打不过去，太难了！脑袋上只要攒到100就放那么猛的招数，两只手也是会反复再生，根本扛不住啊！我练到10级满级，也就是多抗那么一小会……请问龙哥有什么诀窍没？多谢了！（黑龙江鹤岗 洪毅）



恩，Fiona那章的BOSS确实很难打，不过北斗那小子的“秒杀战术”根本就不是正儿八经的打法。主要的原理还是利用的“死神”那个兵种的秒杀特性，你没发现吗？这章的BOSS和其他章的不大一样，就是个具体的单位，虽然可以召唤出各种麻烦的生物，不过只要搞定她本体就行了；而死神这个兵种的特性就是只要被它碰到的单位就会直接杀死，不论HP。兵种方面只派基本单位和死神两种，然后就是利用S/L大法祈祷死神会出现在中间，然后必须一到两回合内将其蓄满，这样就算BOSS召唤出拦路的单位，也会被冲破直接秒杀……至于最终BOSS，推荐装备一上场就魔法全满的饰品，不要派任何精英或是终极兵种，只派基本单位“Germin”上场。本战的策略简单明确：用魔法输出，用基本单位筑墙防守。Nadia的精灵系兵种筑墙的防御力仅次于Godric，开始后先给BOSS来一记魔法，然后就不断的筑墙，一般四层左右的双层墙（金色）就能完全抵消最终BOSS的绝招，等魔法槽蓄满后用魔法攻击，中间有空的话也可以让基本兵种攻击，不过防守必须最优先。如此下来，即可轻松搞定最终BOSS，这一战关键是搞清作战思路，方法对了实际打起来并不难。

Q 终于拿到PS3上的《星海传说4》了，这款游戏真是等了我好久了！因为自己只有PS3的缘故，所以一直很郁闷星海4这样的典型日式RPG为什么会先出在360上，现在终于可以在PS3上玩了，而且据说这次的PS3版还追加了不少新要素。刚开始玩没多久，感觉难度还是一如既往的——高啊！有几个问题想要请教龙哥：1、游戏里有个“SIGHT OUT”系统，感觉在战斗

中挺重要的，龙哥能详细介绍一下这个系统吗？因为不知道360版星海4的攻略刊登在哪一期，只好麻烦龙哥了。2、所谓的“怪物分析率”是什么东东？3、这次通关后多周目的话有什么继承要素吗？谢谢了！

（辽宁秦皇岛 张丘）

1、在敌人锁定你之后，按B键蓄力的话左上角就会显示“LONG”和“SIGHT”。SIGHT OUT（以下简称SO）发动的时机要满足锁定、蓄力和距离：敌人锁定你并且左上角距离是SHORT，同时你又在蓄力的话推摇杆就能SO。注意BEAT B的特性是无法在SO以后马上出手攻击，只有BEAT S能够在5级以后SO之后马上输入攻击指令。BEAT S 5级能在SO以后马上输入攻击指令，9级能双重，17级SO期间所有敌人动作停止，20级能在蓄力中忍受攻击，简而言之，BEAT S的等级越高SO越厉害。“双重SO”是在敌人锁定光圈是红色的时候发动，其头上出红色叹号标记的时候100%会受到反击。BEAT S到9级会学到双重SO，绕背被敌人反击那瞬间再推摇杆就能进行多一次SO，成功的话直接绕背敌人头上出现叹号，失败的话则会被会心一击。2、星海4中每只怪物都有所谓的分析率，每只怪的分析率不同，BOSS和杂兵的分析率也不同。分析率合计超过100即可制造该怪物的宝石，BOSS可SL反复刷至100%方法。制作怪物宝石需要消耗空白的怪物宝石作为制作媒介，怪物宝石可以IC做也可以竞技场使用200代币购买。3、本作只继承只继承怪物分析率、人物收集、飞船图鉴和武器图鉴等，其余像是装备、等级、技能等一概不能继承。

Q 小弟虽然已经将PS3上的《忍者外传Σ2》通了两三遍，不过由于自己水平有限，始终无法像那些高手达人们那样举重若轻。看他们在高难度时玩起来感觉都是特别流畅，龙哥有没有什么好的建议没有？还有就是我在踩头和直角走墙壁的时候操作起来还不是特别顺手，有什么诀窍吗？

（饭纲落）



←不嗑药不升级无伤容易，不防御不里风难。

其实对于动作游戏、特别是优秀的动作游戏而言，想要练出技巧来最重要的还是多看多练多想。例如你所说的那些高手视频，例如不吃血不用忍法啦，甚至是不升级武器血槽无伤之类的极限视频，如果仔细看的话你就会发现防御和里风的重要性，没有哪个视频是没有用到它们的。很多新手可能会无视防御的重要性，由于低难度敌人的攻击力不高，所以防御不熟练也不是特别要命，但如果习惯了这种打法，就绝对无法在高难度下实现那些高级要求。里风的操作就是防御键和方向键同时输入，这样就会向指定方向前冲一段距离，有无敌时间。而防御键和方向键的输入没有先后要求，无论是防御途中推摇杆还是跑动中按防御都可以。本作中大部分的敌人攻击都可以用防御直接来格挡，不过很多敌人的攻击都带有破防效果，虽然能防住第一下，但对后面的攻击无能为力。当然我们可以在破防的情况下使用里风，附带残影，同样有无敌时间。所以，一般的战斗思路就是，先防御，发现破防立刻里风闪开，随时注意移动以免被投，找到空挡再进行攻击。至于踩头的判定其实并不复杂，只要是主动跳跃时越过敌人头顶的瞬间按一下A就能施展出来，最常见的当然就是用风驱跟踪跳后直接按A。另外，除了主动跳跃，一部分主动落地时如果正好身下有个人也可以踩头。直角墙壁的走法问题，关键是当跳跃上第二面墙后，隼龙面对的方向基本应该是和你的视线垂直，但此时你依然要将摇杆往正前方推，而不是随着视角去转动摇杆。

Q 有几个关于360上的《装甲核心4》的问题想要请教龙哥。1、首先就是游戏剧情中出现的那些互相敌对的实力和军事组织，能不能麻烦龙哥给介绍一下？2、游戏里的机体好像都简称“AC”，是“Armed Core”的缩写吗？有什么讲究没有？

（河南邯郸 王阳）

1、Global Armament America是太平洋地区最大的综合性军工企业，GA的军工产品一贯以高实用性、高稳定性著称于世，并且特别强调兵器的攻击特性。Rosanthal是诞生于世界工业重组革命中的综合性军工企业。它们的产品普遍具备非常优秀的平衡性。Rayleonard是AC能量控驭系统研发机构，在“小岛科技”的军事化应用过程中扮演者非常重要的角色。同时，“小岛科技”也是AC技术中最核心的部分。Bernard and Felix Foundation是综合性军事研发实体，也是GA的竞争对手。BFF的产品以创意先进、质地优良著称。一直以来，BFF都与Rosenthal有着深入的合作关系，BFF因为拥有最高水的传感器研发技术，所以在远程攻击类武器方面的实力无人可及。Leone Meccanica是欧洲顶级的军工制造企业之一，在激光类武器研发方面颇具建树。Eqbal以综合制造业和设计独特的武器装备著称于世，并且拥有着最强的批生产能力。2、没错，在游戏设定中，AC是新型的“人型范用类兵器”，装备有空前强悍的武器并且具有独立处理战局的能力。这些AC最初的用途是用来打击恐怖分子和维护国家秩序。通过最新技术研发出来的新一代AC被称为“Nexts”，而之前的产品被统称为“Normals”。

Q DS上的《幻想水浒传 黄道之轮》挺好玩的，原本玩过4代之后对该系列都已经不抱期望了，没想到DS版还挺不错。现在流程已经进行到了后期，这次写信给龙哥不是问流程方面的问题，而是游戏中的那些小游戏，因为看不懂日文所以一直不会玩。流程不懂还可以看攻略，这个不懂就没办法了，所以希望龙哥能帮忙，说明一下那些小游戏的玩法和规则。

（江西九江 向轩）

黄道之轮里的小游戏就四种：四角崩、钓鱼、跳棋和猜大小。四角崩的玩法是将两张相同的卡片连在一起，从开始的卡走到结束的卡，规则为：只能走直线、只能走上下左右四个方向、直线要转折不可以多于两次、路径上不能碰到其他的卡。女王、皇女还有骑士团团长的卡片连起来值100分，其他的都是20，纹章卡连起来没分，不过可以产生爆炸，引爆一连串相关卡片会造成连锁，连锁消去的卡片得分增半。钓鱼是收**スルバ**的必要小游戏，收后可以在根据地里玩到，这个非常简单，就不详述了。跳棋有三种玩法，1是跃过，只要跃过对方的棋子就可以使对方消失，全灭对手的棋子即可，条件符合可以发动连跳；2是夹击，直线的移动棋子，用自己的棋子从两侧夹住对手的棋子就可消灭掉对方的棋子，目标同样是全灭对手的棋子；3是换位，跳跃式或者一格格的推进，目的是看谁先把自己的棋子全部移动到对方原来的位置上。最后一个小游戏时猜大小，本质就是自己的牌和对方的牌比大小，同样大小的话就看属性，火>雷>风>土>水，谁大就谁赢。这其实是个考验心理的游戏，不过和电脑AI玩心理战实在是件挺杯具的事情……

Q 《勇闯尸城》竟然有八个结局？！汗，小弟我是到最近才知道。真是无语了，当年把这个游戏通关后竟然没注意到还有这么多的结局，估计玩的时候光想着怎么杀那些僵尸了……烦请龙哥把这八个结局的具体达成条件介绍一下，感激不尽！

（广东肇庆 杨盘）

与其说是有八个结局，不如说是七个结局更合适些，因为所谓的“结局0”是在第2次打Brad的时候死掉，这种情况也算是结局的一种，不过主线没完成都是这种结局，这也是最坏的结局，除此之外还有七个不同的结局。结局1的出现条件是不完成任务，在run for medicine停住，到机场去等直升飞机，也就是不管事情真相，直接带眼镜特工女逃离。结局2的出现条件是在拆白衣男地下车库炸弹时炸弹没成功拆除，这样病毒就会扩散到整个世界。之后当剧情进行到主角弗兰克和特警打时若生命值变成0，主角不会死亡而是出现天台被绑逃脱模式。结局3的出现条件是直到12:00直升机来之前逃离，这样特警就会撤离，但是主角会被永远留在天台。若在之前的逃脱模式中逃脱成功继续等直升机，但主角弗兰克会被剥光，所有物品也都没了。结局4的出现条件是妹妹依莎贝拉会打电话叫主角弗兰克去，但是主角没有及时赶到见她，这样主角的朋友直升机驾驶员在上直升机前会被丧尸咬死。结局5的出现条件是妹妹依莎贝拉会打电话叫主角去，主角及时赶到见她，并且在12:00前赶到天台，这样直升机会坠毁，主角没能逃出，并且感染了丧尸毒。不过只有触发结局5才出现OVERTIME模式。结局6的出现条件是在病毒发作前“逃脱模式”都失败，主角没得到药物救治而死。结局7的出现条件是打坦克与伤疤男获得胜利，这个就是真正的GOOD ENDING。

Q 请问龙哥，PS3上的《高达战记U.C.0081》中机体各项数值都对应哪些能力？还有，这次可以蓄力，是说蓄力后攻击力增加吗？增加是否明显呢？还有就是是否能自由装备芯片或者是更换武器？

（上海 沈兵）

机体的各项数值对应的能力应该比较直观啊，AP-MAX对应机体的耐久值；GENERATER对应机体的出力值，越高能装备越强的武器；CAPACITY对应机体的容量值，越高能装备越强的部件；FIGHT对应机体的格斗值，影响到格斗攻击和防御力；SHOOT对应机体的射击值，影响到射击攻击力和防御力；SPEED对应机体的速度，影响移动速度；BOOST对应机体的推进力，影响推进的持续时间；RADAR也即雷达，影响可锁定敌人离自己的距离。蓄力攻击需要武器对应，不过游戏中大多数武器都可以数用蓄力攻击，蓄力后性能会大幅上升。蓄力所需时间会按机体现在的行动而有所不同。蓄力速度由慢到快排列为：移动<停止<下蹲<狙击。蓄力并非单纯增加武器的攻击力，不同类型的武器蓄力后的效果也各不相同，例如BEAM系蓄力效果为最大4倍威力，导弹系为增加追尾性能，火箭炮和加农炮为卷起暴风给周围机体带来损伤。机体可以变更强化部件以及武器装备，包括射击武器、格斗武器、盾等，总可装备量和可装备品质量由机体的GEN和CAP两个值来限制。双手装备相同武器的话消费GEN值按1.5倍算，并且不可再装备盾。在剧本模式里自军机体不可装备敌军的武器装备。



↑本作中不同类型的武器蓄力后的效果也各不相同。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:PS3游戏渐多，索饭感到无比欣慰

●今年消停不了，PS3每月都有重量大作，作为一个正在逐渐发生变化的被白金玩家来说，游戏的速度正在放缓，游戏的细节正被放大，也未尝不是一件好事。可就苦了那些原计划要被我收回家的盘片。《暴雨》、《反叛连2》和《龙如4》都拜拜，三月只入《战神3》。一来确实玩不过来，二来最近一段时间被游戏值崩现象给伤心坏了。反正买回去也是放着，不如等手头游戏完美后再去买，能省不少。虽然是经济的办法，但心里还是很不甘。这完全不是我的作风嘛!

●360已经达成完美一个月不开机! 不错，莫非我这光环饭的标签也要被摘去了?

●《阿凡达》三次观影计划受阻，随着下线的日子逐渐临近，本胖连第二次观影的场次都还预订不上……眼看着兑换券就要作废，国内院线也没有更好的可看选择（《福尔摩斯》已在家中阅毕），心急火燎状态持续中……

●请不要破解PS3，谢谢。



桔梗:人们称之为「乱心」


上野樹里　フェイ・ウォン

●不知"春节"这个事物原本就应如此，还是说它失去了印象中小时候那种特有的色彩，总之个人来说已经很久没有为之抱有期待了。今年这几天假期居然无一天在家，哪怕只是半天。之前计划好的东西全部被迫延期，这该如何是好。

●今天终于把「Windows 7」入了，对于我这个PC白来说，699的这版比所谓的ULT版要来得更为实在一些。

●游戏最近基本没碰，一些既有的新品还未拆封，日剧同样落下了一整个季度，反倒是又想续费PSO了……2月，混乱的一个月。

●3月的必入的东西开始多了，BIO5美版黄金，战神3美限，北斗日版。暴雨DEMO玩了，也无甚兴趣……



零羽:春节的回忆

说长不长，说短也不短的假期总之是已经结束了。每当放假前总是充满了期待，不过，等真的放了假，其实也没什么正经事可做。基本上、今年的春节仍然没有脱离胡吃海塞的过程，除了吃，还是吃……

如今的春节真的是没有什么让人期待的东西，比起那糟糕的已经让人无话可说的OX晚会，还是红白歌会更有看头。今年的炮竹貌似也销量大幅降低，在大年三十夜里的最高峰期间，明显都没有去年那么热闹了，可能是大家都已经厌倦了吧。另外，必须要提的还有春节庙会。不知道过去的庙会到底是个什么样子，反正现在的庙会跟菜市场也基本没太大的区别，去了也就只有一件事，那就是吃……除了吃以外，实在是找不到去逛庙会的理由了。





北斗:3比0! 哦也!

春节回家，和念小学一年级的小侄女玩大富翁，完胜! 十多年前惨败给老姐的场子，终于在她女儿这找了回来，我狠欣慰。

每次过年回家最大的愿望都是天天往死里吃，每次回家后确实也都是天天往死里吃，每次过完年最大的遗憾就是"死"得还不够彻底。

竟然领先马大师将DS版DQ6圆满，马大师就是伪非! 马大师不是真饭!

十年前看《风云》，觉得这片子真牛X! 十年后看《风云2》，觉得这片子真傻X!

又温习了X遍《变形金刚1》、Y遍《变形金刚2》（X>Y），期待明年的《变形金刚3》。希望一炮秒掉大力神、威震天被两辆小坦克打得找不着北这类狗血设定不要再出现。





PERFECT:锦衣卫是雷

前一阵DS2的消息沸沸扬扬，以至于我们一致怀疑任天堂会在接下来的发布会上顺势证实它的存在，当然之后任天堂仍然守口如瓶。回归传统2D视角的银河战士算是对大家失望之余的补偿，但是由于开发组的关系，SAMUS的脸上总有些DOA的味道……

应朋友之邀去看锦衣卫，结果让人失望。这片子的最大特点就是突兀，台词经常脱离背景年代，笑话连篇。事先看剧照很酷，加上媒体吹风，搞得我期待过高，现在证明确实是自己YY了。这不过是一部赶在年关和大伙欢乐一把的普通电影。说实话，没必要进影院，下载版足以。



推荐一部黑暗系影片：世界奇妙物语之雪山凶灵。一直被很多人视为奇妙物语系列比较恐怖的一部，而且疑点很多，解释也很多，关于结局是怎么回事就更加见仁见智了。



翅膀:腐败了，都腐败了



过节就是花钱的，这回终于体验到了，过了一回年自己连带老娘里里外外花出去的钱够买两台PS3了，给表姐结婚的份子钱，给小侄子的零花钱，购置年货的书刊食品钱，亲戚来访吃饭的请客钱……钱钱钱，都是钱，虽然过得满高兴的，不过这血真的没少出，常听人说年关年关，这的确是个关，算了，就当花钱买开心吧，开心就好，开心就好。

前几天和几个老同学出去玩，话说这帮当年经常凑一块玩游戏玩一天的家伙们真的变了太多，言谈话语不是车子房子就是女人，尤其是女人，换的一个比一个勤，就跟随手来随手去的一样，洗浴中心，歌厅舞厅，哪腐败往哪钻，都说事别三日当刮目相看，这些在国营铁饭碗中混吃等死的有痔青年们看来真的生活太无聊了，没有追求没有理想，每个都朝着世俗腐败沉浮着，太可悲了，对此我真的很庆幸自己没有踏上这条路。



七曜:等待《真·三国无双 MULTI RAID 2》

记得早在大半年前，我和风林就预言过这款作品的登场是迟早的事情。当然，数月后这部作品的高清版也会登场。看了项羽、秦始皇、西王母、黄泉等和三国根本不相干人物出现，我只想说，这部作品完全是挂羊头卖狗肉。近年来，KOEI砸掉三国这块招牌其因有三：1、粗制滥造，冷饭无数；2、摒弃历史，胡编乱扯；3、技术低下，创意不足。自襟川阳一开创KOEI的时代起，KOEI就从未出现过天才级的游戏设计师，而且在TV游戏界一直混到今天就是沾了历史的光，在《无双》系列出现之前，KOEI在业界只是一个三流厂商，之前从未有过百万级销量的作品，而且除了策略游戏，在别的游戏类型上根本不值一提。按KOEI现今的状况，如果没有无双的话，估计早被收购了。但是，说到作纯正的历史游戏，日本业界无人能出其右，KOEI的核心用户群也都是喜欢历史的玩家，如今什么三国将大战秦始皇，实在令人伤心，丢了传统，KOEI肯定完蛋。



小沛:让新作来的更猛烈些吧!

●3月和4月真是令人充满太多期待了，小沛都记不清曾经多少次在手札里写下自己激动的心情。不过现实问题也终于来了，那就是入手PS3的时候终于到了!《战神3》、《超级街霸4》、《最终幻想13中文版》……准备接受我的膜拜吧! 希望我还能剩下点儿饭钱……

●因为太期待《战神3》，小沛就先拿《但丁的地狱》来热热身，同时也是为了衬托《战神3》的优秀品质。但我通关3遍之后，发现成就还差3个，并且自认为地图已经探索得很细致了! 最后才知道，原来序章里还有隐藏没找，而寻常的2、3周目是跳过序章的! 气愤! 不玩了! 果然还是《战神》好啊!



●感觉自己的形象太对不起大伙儿了，虽说结婚后的生活很安逸，但也不能像二师兄一样地生存! 我宣布：我人生的第N次减肥行动正式启动!

拉大锯啊扯大锯，战舰之上唱大戏！

SYSTEM 游戏模式解说



本作游戏共有3大模式，分别为故事模式（ストーリーモード）、挑战模式（チャレンジモード）以及教学模式（チュートリアルモード）。其中故事共计有30个关卡，玩家每完成一个关卡，就会开启下一个关卡，如此循序渐进，直到通关。挑战模式合计共有50个关卡，每10个关卡为一个阶段，整体的复杂度也是按照阶段逐渐增加。当玩家完成一个阶段中的全部10个任务后，就会开启下一个阶段的10个任务了。挑战模式不仅比故事模式的关卡多，总体的难度也是更高一筹，而且大部分关卡都是有特殊限制的。最后一个教学模式，只有7个关卡。在这7个关卡中，系统会交给玩家本作必须要掌握的种种技巧。所以，在正式开始游戏之前，不要忘记先把这7关完成，掌握了游戏通关必备的技巧后，就可以轻松突破故事模式了。

SYSTEM 记录模式的解说

スコア 积分榜，这里记录了玩家完成故事模式中的各个关卡的成绩。每个难易度都会显示3项最好成绩，时间调整模式的记录也会显示在下面。

じゅみんひょう 住民表，在本作游戏中出场的角色共有229人，除了主人公以及数个故事模式中的主要角色外，其他均为难民。这些角色都是被困在敌人战舰的各个牢房中，等待着被主人公大发慈悲的救出的家伙们。当玩家将其成功救出后，他们就会在主人公的老家定居，同时关于他们的姓名、性别、年龄、身高、体重以及出身介绍等详细资料也会被显示在住民表之上。另外，在住民表人数牌的下方还有一个住民达成率的显示，不知将全部住民都收集完毕之后，会不会追加什么特殊奖励呢？（这绝对是一个漫长的工程）

はかば 墓地，非常搞笑的一个项目。在游戏中，玩家无意或是故意牺牲掉的角色，都将会被显示在这里。进入墓地后，玩家可以手动的控制主人公前进，游戏中的每个关卡都有自己固定的一块区域，而在该关卡死掉的角色就会被埋在相应的区域中。当玩家发现被卖的同伴，也就是墓碑后，站在墓碑前按下○键，主人公就会回想该角色的模样（画面上方会出现该角色的形象）。另外，按下START键后还可以手动搜索……

テーマソング 主题曲演奏，随着游戏主题曲的演唱，游戏中登场的主要角色们会逐一登场，共同上演一出非常欢乐搞笑的故事。

クライネコワイネ 这个小标题直接翻译过来的话，就是好黑啊~好恐怖啊~进入后主人公会跟小公主一起夜探墓地！虽然故事很短，但却非常搞笑。

ギャラリー 设定画，进入后可以看到本作游戏相关的各种设定画，合计共有99张。

ありがとう 感谢活动，游戏中的主要角色聚在一起，为拯救了村子的传说队长，也就是主人公庆祝，故事具体的内容就不说了，总之还是那句话，很欢乐、很搞笑……

SYSTEM 游戏流程解说



作为一款休闲类的小游戏，本作的流程可以说是非常的简单了。首先，选择游戏模式以及关卡，然后决定难易度。说到难易度，本作共有简单（イージー）、普通（ノーマル）、困难（ハード）、专业（プロ）、时间挑战（タイムアタック）等5种难易度供玩家随意选择。从简单到专业，这4中难易度中，敌人的分配、种类、强度等均没有什么变化，唯一改变的就是倒计时牌的初始时间！难度越低，时间越充足，相反的，难度越高，时间越紧张。在简单模式中，玩家可以慢悠悠的四处乱逛，先把战舰探索一遍，收集到全部的道具，并解救出全部的同伴后，再慢慢切割都来得及。而要是选择了专业难度，玩家就必须分秒必争了，从一开始就要设定好最短的行动路线，连一秒钟的犹豫时间都没有，否则保证你在第一关的刚开始便GAME OVER。难易度选择中的最后一项，时间挑战模式相对来说比较特殊。在前4项中，开始游戏后都是倒计时，而到了时间挑战模式中，则变成了正计时。在玩家完成该关卡后，系统会记录玩家所用的时间。

选择好难易度后，就可以正式开始游戏了。需要注意的是，有些时候由于难度不高，玩家会在游戏中得意忘形，对于一些不能移动的敌人，虽然基本对玩家造不成什么威胁，但也要注意不要自己往上撞……在成功破坏掉一个战舰，会根据玩家的表现进行评定。系统评定的项目有剩余时间、破坏重量、击破敌人数、解救同伴数等4项。每一项都会根据玩家的完成情况给予一定的分值，将这4项的分值累积到一起，便是这关的最终评价了。除了5星评定之外，系统还会根据玩家所获得的评价来给以一定的奖励。关于这个奖励，其中一部分是该关卡的固定完成奖励，而另一部分则是根据评价来获得的补正奖励，将两项综合在一起便是完成该关卡的最终奖励了。这项奖励关系到玩家的称号，当奖励点积攒到一定程度后，玩家的称号就会更新，从最初的菜鸟队长，经过不断的努力之后，甚至能成为传说中的队长。另外，完成一关后，还会对该关卡中出现的同伴给出一个生存报告表，这些同伴是成功救出？还是当了董OX？或是随着战舰残骸一起化作灰烬，报告表中都会给一一列出来。



100万トンのバラバラ

SCE所制作的休闲类小游戏一直都有着很好的口碑，本次的《百万吨碎片》也是同样很不错。本作游戏的画面风格非常简单，剧情方面也没有什么值得一提的精彩地方，不过，穿插在其中的小段子也是比较搞笑，尤其是几个小模式中的内容，都比较有意思。另外，本作的操作十分简单，上手非常快，普通模式也基本没有难度。但这并不意味着本作没有研究的价值。专业难度下，那变态的时间限制，可不是一般人能接受的。所以说，本作既适合水平不高或时间不多的玩家来消遣，也同样适合动作游戏高手来挑战。

□文/零羽

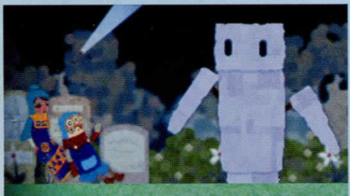
PS Portable PSP	本刊译名：百万吨碎片			2010年2月18日
	动作	SCE	4980日元	日版
	UMD	1人	128KB	全年龄

队长练习1

目标：熟练掌握使用切断的技巧，将战舰完全破坏！

解说 作为一个新人，首先要学习的便是基本操作！方向键控制角色的移动，相信没有人不知道……下面来说明一下完成任务最为关键的操作、切断。当玩家按下○键后，主人公便会拉动锯子，此时配合移动便可以来切断敌人战舰了。只是单纯的切断还不能让敌人战舰坠落，必须让切断的部位彻底与战舰本体分离，才能达到真正切断的目的。

开始游戏后，在画面的左上方，会显示一个百分比，这个就是战舰的完整度（也可以理解为HP），当此数值降低为0后，就算是成功完成任务了。而在战舰完整度右侧的倒计时牌则是表示战舰到达主人公老家的时间，当时间归零后，就是主人公老家被炮轰之时（即、GAME OVER）。所以，玩家并不能很悠哉悠哉的拉大锯，而是要尽可能的节约时间，以便尽早的破坏战舰。



当玩家将战舰的一部分成功的破坏掉之后，战舰本体就会停止行动，而倒计时的牌子也会跟着停止，在经过一定的时间后就会恢复。战舰停止的时间，是根据玩家一次性破坏战舰体积的大小而决定的！所以，与其边走边锯，不如是寻找一个连接点，然后一次性砍掉一大块更为划算。

在战舰被破坏的差不多的时候，动力部还会发生爆炸。此时如果玩家正好处于爆炸范围内，那么就赶紧收起锯子，朝安全地点逃命去吧。不然数秒钟后等待玩家的便是GAME OVER了。其实，爆炸并不算危险，下面要说的这个才是更要命的问题。

同样是在战舰的完整度所剩无几之时，当玩家切掉一大部分后，可能就会导致直接GAME OVER。原因是，由于战舰的掉落原则是本着，掉小块、留大块，当战舰的完整度很高时，非常容易就可以判断出掉落的部分，但随着战舰被一块又一块的拆掉，该掉哪块、该留哪块，可就越来越难分辨了。尤其是在切掉现有体积的一半时，那可就真的无非分辨玩家所在的那块是留下来还是落下去了……所以，想要100%的避免这种情况，唯一的方法就是在最后悠着点，一小块、一小块的切。当然了，如果是要追求高评价的话，那就只有拼人品了。

队长练习2

目标：救出被困在战舰牢房内的同伴，并熟练掌握利用同伴埋放炸弹的技巧。

解说 在本作游戏中，玩家并不是自己一人，大多数的情况下，还是需要利用同伴来实现最终目的的。首先，玩家要做的便是将被困在战舰牢房中的同伴救出。救出的方法非常简单，并不需要什么特殊手段，只要玩家操作主人公与牢房接触，就可以自动救出同伴了（牢房前的大锁只是个摆设吗……）。虽然牢房并不算很显眼，但同伴会在里面拼命的呐喊（画面上会显示出SOS的信号），所以还是比较容易就能发现的。

需要注意的是，如果玩家不小心将牢房所在的区域切断，那么同伴就会连同牢房一起坠落，下场自然是死亡了（无视收集率的话，也就无所谓了~）。所以，建议大家尽量在确认某一区域没有所需的东西后再动手。

当主人公成功解救出同伴后，他们就会紧紧的追随主人公，为其出生入死的火拼敌人了。在游戏中，同伴有两个主要的作用，其一是人体炸弹功能。炸弹可比主人公手中的小锯子要强力的多，别说普通的装甲，即便是用锯子切不断的高强度装甲也能轻易的破坏掉。而且炸弹的范围很广，甚至可以一次性破坏掉一个很大的区域。

之所以称之为人体炸弹，是因为想要使用威力强大的炸弹是需要付出高额代价的，代价是什么呢，那就是一名同伴的生命。由于在战舰上没有安放炸弹的地点，所以必须要一个人去手托炸弹，才能顺利引爆（这个设定怎么与传说中的董OX炸碉堡很相似呢……）。这就代表，一个同伴等于一颗炸弹，当同伴全灭后，也就无法再使用炸弹了。

其二，同伴在不自爆的时候，仍然有很大的存在价值。因为他们可以替主人公挡枪子……毕竟这个游戏是要破坏敌人的战舰，敌人自然不可能傻傻的等着主人公在那儿拉大锯，所以战舰上也会充满各种各样的敌人来清除入侵者。当玩家一不小心被敌人逼入绝境时，就可以利用同伴的生命来脱险了……由于系统设定的关系，当敌人碰到主人公后，首先死掉的会是同伴，而当一名同伴死掉后，会有数秒钟的无敌时间，所以利用这个时间就可以逃生了。在这里提醒大家一点，如果是被敌人追到角落里的话，就一定要果断的牺牲同伴脱出，否则不但浪费了宝贵的时间，而且最终结果还是一样的（该死的绝对跑不了……）。

队长练习3

目标：击落战舰积攒气力！熟练掌握用超强气状态一气切掉战舰！

解说 普通攻击的切断以及“消费同伴”来使用的炸弹攻击是游戏中的两大攻击方式，除了这两个以外，还有一种更加强力的攻击方式可以使用。那就是、下面要说的超强气攻击了。在画面的左侧有一个计量槽，当玩家将敌人所在的区域切掉，让其与碎片一起坠落后，便可以获得一定量的气力，利用得到的气力便可以按下△键来使用强力的超强气攻击了。需要注意的有以下几点。

首先，气力槽的使用是无条件的，即、只要有气力就可以用，而且是有多少就会用多少。也就是说，一次性使用后，中途是不可以停止的，直到气力槽全部用干净后才会自动停下来。

第二，发动超强气攻击后，移动速度会大幅增加，而且移动中不用担心碰到敌人，因为此时的主人公是无敌的。不过，由于移动速度的变化，导致玩家控制起来会变得相对困难，所以，在发动超强气攻击前，尽量想好行动路线，并且注意不要拐小弯，走大直线才是上策。

最后，还要提醒大家一点，由于超强气攻击的特性是使用后不能手动停止，所以，建议大家不要等气力槽暂满后再用，当遇到可以可以切断的高强度装甲时，不要吝惜。由于大多数敌人战舰的高强度装甲都是分散开来的，有些时候只需要用到很少的气力槽便能搞定，所以适当的使用才是最为节约的方法。还有，在敌人战舰的完整度所剩无几之时，更要注意超强气攻击的使用机会，一旦因为气力槽用尽，而没有破坏必要的高强度装甲的话，那么就只能干等着GAME OVER了。

队长练习4

目标：防御也很重要！在面对敌人时，需要掌握即时的防御技巧！

解说 上面说了游戏中全部的攻击方式，但这些攻击方式基本上都是针对破坏敌人战舰的，而当主人公遇到前来迎击的敌人时，又该怎么办呢？答案非常简单，那就是防御。当敌人向主人公发动攻击的一瞬间，按下R键便可以使用护盾来防御敌人的攻击了。成功的防御不仅仅可以拯救主人公的生命，而且，击中护盾的敌人还会进入短暂的硬直状态，利用这个时间，玩家便可以继续行动了。所以，在游戏中，当玩家遇到敌人此类可以用护盾防御的敌人时，不妨主动冲上前去，引诱它攻击，而不要等到被逼入死角后再去防御。

队长练习5

目标：高强度装甲破坏特训！熟练掌握迅速切断高强度装甲的技巧！

解说 关于高强度装甲，上文已经提过了。有别于普通装甲，黑颜色高强度装甲是主人公使用一般的攻击方式锯不断的。想要破坏高强度装甲只有两种方法，其一是使用人体炸弹，其二便是使用超强气攻击。需要注意的问题基本上就是使用的时机了，人体炸弹的次数，以及气力槽的残余量都是需要注意的，另外，由于在战舰上会分布着一些增加气力槽的道具，入手这些道具后气力槽会大幅增加。所以即便这些道具是放在被敌人重重围困的危险位置，也是有冒险前去索取的价值的。

队长练习6

目标：战舰上分布着各种道具，掌握每种道具的效果，并做到熟练应用！

解说 在游戏中，道具的作用是十分重要的。不同种类的道具能够给予玩家各种特殊效果的补正，或是强化主人公的能力，或是封锁敌人的行动。总之，当玩家在行动中发现了分散在战舰上的道具后，尽量能拿就拿吧，即便当时用不上，也绝对不吃亏地~下面就为大家介绍一下最实用的两种道具的效果。

靴子 入手后可以提升玩家的移动速度，不过是有时间限制的。所以在入手后尽可能的不要四处瞎转，以免浪费掉宝贵的高速移动的时间。

钟表 游戏中最为重要的道具。入手后屏幕上方会出现一块倒计时的小钟表，在倒计时结束之前，除了敌人、战舰、倒计时牌等，除了主人公之外的一切都会进入停滞状态。如此一来，不仅为玩家赢得了宝贵的时间，还利用这个机会秒杀大批敌人。不过，需要注意一点，在时间静止的情况下，可并不意味着主人公是无敌的！所以，在此时玩家也不要太过于嚣张，要是不小心碰到了敌人的话，照样会玩儿完的。

队长练习7

目标：人体炸弹的深度学习！掌握人体炸弹的形态变化规律并熟练应用到战舰破坏中去！



解说 说了这么多，教学任务也差不多该结束了。不知大家是否已经掌握了本作游戏的必要技巧了呢？接下来是最后一项、人体炸弹形态的变化。关于这一项，看起来并不难，但实际在游戏中要想完美的运用还是很困难的。

说到人体炸弹的变化，就必须要提及两类道具。首先来看第一类，在游戏中以火苗型的图标出现的道具，当主人公入手该道具后，人体炸弹的威力会有大幅增加。当然这是一把双刃剑，人体炸弹威力的增加意味着可以一次性破坏的区域增加，同时也意味着玩家被波及的可能性会变大，要是设置好人体炸弹后来不及逃离爆炸范围的话，那就变成了自杀行为。需要注意的是，该道具的效果为2次，而不是无限使用哦。还有，在画面左侧，计量槽的上方有3个圆圈图标，该图标显示了当前人体炸弹的威力，圆圈图标每点亮一个，人体炸弹的威力就会上升一级。

接下来，看第二类道具。这类道具可以分成4种，每种都具有不同的变化效果。横向双箭头图标的道具，可以令人体炸弹的爆炸效果变为横向型，纵向双箭头图标的道具，则是可以令人体炸弹的爆炸效果变为纵向型，而十字箭头图标的道具，效果就是令人体炸弹全方位的延长爆炸效果。最后一个是圆形图标，当主人公入手这个道具后，人体炸弹的效果会再次变回最初的状态。另外，在画面的左侧上方，也就是战舰完整度下面的圆形图标中，显示出了目前玩家可以使用的人体炸弹的爆炸形态。

真三國無双 SHIN·SANGOKUMUSOU Online 神将乱舞

本作是区别于传统无双系列作品的在线联机竞技类游戏，主要是以完成在线任务和多人竞技为主。玩家在游戏中是以控制自创武将为主，跟随自己心仪的三国武将开拓一番新天地。无论是战斗方式，还是武器系统都具有独特的游戏性。06年KOEI就已经推出PC版，一直运营至今，如今的PS3版，更是家用机版本中独占。作为系列的骨灰级玩家，是一定要进入无双的网游世界，创造自己的无双王朝。□文/七曜

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真・三国无双Online 神将乱舞		2010年2月18日	
	动作竞技	KOEI	5800日元	日版
	BD	1-24人	715K	12岁以上

战斗系统



本作的战斗系统是最具游戏性的部分，绝对不是国内山寨网游和韩国泡菜网游那样单纯消磨时间。玩家需要熟练掌握各种操作，拥有丰富的战斗经验才能在这个世界中驰骋纵横。本作共有练兵、任务、激突、争夺、乱战等多种游戏方式需要用战斗来完成，毕竟与NPC战斗和与玩家战斗是完成不同的两种概念，很多对付NPC的连续技，在面对玩家的时候就行不通了。

胜负条件的判定

大多数战斗，除了任务类的胜利条件各有不同之外，一般胜利条件都是占领指定据点或者占领所有据点。所有据点中包括中立的黄色据点。如果在限定时间内没有出现任何一方据点全占领的情况，就以总击破士兵数量来决定胜负。而且这个只以击破数来决定，哪怕任何一方占尽优势，对方据点只剩一个，只要击破数不如对方，还是判负。

有"家"才有一切！

任何一名玩家在创建完自己的形象后，都会首先进入自己家里。家的主要功能有：收发邮件；查看记录、内政贡献和任务履历；更换服装、武器、称号；配置家具；配置副将；换服务器或选择势力，当然必须是在己方势力灭亡的情况下。武器架和橱柜容量都有上限，想扩充更多就必须另外配置。家具可以从NPC处购买或做任务获得。副将数量最大是8人，不能扩充。

关于据点、兵粮库和中立势力



据点就是战场上一个个的基本根据地，在己方据点中体力得以缓慢回复。每种据点的占领条件都不一样。分为击破武将，即击破在据点内防守的NPC武将。击破兵长，即击破在据点内守卫的4位据点兵长。摧毁高楼，即拆毁在据点内的四座高楼，这个和武器的破坏数值相关。消灭士兵，即消灭在据点内防守的一定数量的士兵。据点内还有一些投石车，弩箭之类的设施，都会对外攻击，不用理会。据点在四个角落都设置了四个巨鼎，发挥着各种不同的效果，而且具有不同的属性，有些能回复体力，但有些却带有斩属性攻击。游戏中除了敌我双方之外，还有中立势力，敌我都可以攻击的黄色势力，中立势力也拥有自己的据点，但没有兵粮库，也就是说中立势力的士兵不会受士气影响而出现能力变动的情况。战场上插旗的地方就是兵粮库，一般都在本方的后方。如果一方的兵粮库被占领，那么那一方所有士兵的体力、攻防属性都会下降。不过兵粮库不是据点，不算在胜利条件内。兵粮库有两个武将把守，而且体力回复速度是据点的一倍，还有不少连弩。

据点属性效果一览

据点属性	上升的参数	上升度
无属性据点	防御力上升	熟练+10%、精锐+20%
炎属性据点	攻击力上升、防御力上升	熟练+10%、精锐+20%
冰属性据点	防御力上升	熟练+20%、精锐+40%
风属性据点	体力回复速度上升	熟练2倍、精锐3倍
雷属性据点	防御力上升、移动速度上升	熟练+10%、精锐+20%、速度+15、速度+30
斩属性据点	攻击力上升	熟练+20%、精锐+40%
兵粮库	攻击力上升、防御力上升移动、速度上升、体力回复速度上升	熟练+10%、精锐+20%、速度+15、速度+30、回复2 倍

广场设施与各种PK战斗模式

除了玩家自己的家，公共场景部分分为广场、市场和长廊。广场分为东、西、中央三个，除了路人NPC，其他重要NPC都一样。名士是新人指导，可以通过对话获悉一些游戏中相关的基本知识。与练兵官对话则可以进入练兵模式，但是仅限于伯长以下（含伯长），对手可以是敌方势力也可以是中立势力，最多四对四。地图级别限于新手，胜利获得的"义"比冲突模式要少，没有副将出现，没有无双武将出现，胜利或失败不会影响某地区的进攻度。与文官、武官对话，则可以接任务。



激突可以选择进攻与自己势力相邻的任何地区，包括敌对势力和中立势力，如果进攻的是敌方势力，而对方无人应战的情况下必须等待两分三十秒才能开始。阶级无限制，地图可以选择熟练和新手，新手地图就算战斗失败也可以获得已经得到的道具，而熟练地图一但失败之前战斗中获得的所有道具消失。有副将会出现，击倒后获得副将的魂即可获得该副将，副将性别容貌、所用武器和特技随机。胜利后会增加己方势力对该地区的进攻度，反之则对方增加。战斗后该地区冲突度增加。

争夺是定期开放的一个模式，争夺将直接影响到势力控制地域的变化。争夺的区域为冲突度最高的地区，在限定时间内进攻度高的一方获胜。获胜后，冲突地区就归胜利一方支配。可以把冲突理解成一次战斗，而争夺是一场战役。不过展开形式还是和冲突一样，以四对四的形式进行。争夺中己方和敌方的武将捉对厮杀，玩家可以任意选择哪一场对战中，双方领头的武将是肯定出现在战场，争夺战斗中副将不会出现。

乱战模式详解

乱战模式实现了十二对十二个玩家之间的大乱战，整个战斗非常激烈、迅猛、华丽。战场形势的多变、新的武器搭配方式、更注重团队的配合，让这个模式深厚玩家喜爱。在战斗开始时，每名玩家的能力都是强化至全满，省去了吃仙丹的时间，直接展开了战场中的斗智斗勇。击破战场中的木箱，有机会获得"无双之魂"，获得"无双之魂"的话，就可以变身为所属势力的无双武将，持续到战斗结束为止。如果被击败的话，则"无双之魂"会掉落，其它玩家可以继续获得使用。这个模式的参战条件必须是伯长以上的队长带领进入。玩家在乱战开始前2小时可进行预约，乱战开始前5分钟，玩家会被自动拉入准备画面。



战斗开始之前可以在战斗等待画面决定方针。同时，战斗中也能通过攻击配置在战场的"石柱"来变更方针。每次攻击"石柱"的时候，方针以攻击、破坏、防守、移动、整体、攻击的顺序依次变更。同时，根据方针撤退时复活的据点也变化。玩家需要通过观察全局的战斗状况来改变方针，才能对自军的取胜做出贡献。

各种方式的效果

方式	效果
攻击（攻）	战斗中，攻击力大幅增加，防御力下降。撤退时，从最近的我方据点复活。
破坏（破）	战斗中，破坏力大幅增加，攻击力下降。撤退时，从最近的我方据点复活。
防守（防）	战斗中，防御力、体力大幅增加，攻击力、破坏力下降。撤退时，从我方兵粮库复活。
移动（移）	战斗中，移动力大幅增加，攻击力、破坏力、防御力、体力、无双大幅下降。撤退时，从最近的我方据点复活。
整体（全）	战斗中，攻击力、破坏力、防御力、体力、无双增加。撤退时，从最近的我方据点复活。

士气的重要性

和其他《无双》系列作品一样，士气在本作中也有着至关重要的作用。士气槽显示在屏幕的右上角，己方显示为蓝色，敌方显示为红色。士气槽受判定基准影响产生变化，通过士气槽可以对双方战场局势对比作简单的分析。士气条的下

方的“方格”和“旗子”分别代表敌我双反所占有的“据点”和“兵粮库”，“据点”的争夺会使“方块”数有所增减，而“兵粮库”被占领，“军旗”则会变灰。

本作中“义”即可理解为经验值

在本作中所谓的“义”，玩家们可以理解为，用来表现所积累的战斗经验，并为了达到何种程度的势力而在贡献的数值。义在战斗结束时和达成特别任务时都会增加，而且在通常情况下，是不会减少的。随着义的增加，表示身份的军阶也会随之提升。通过军阶的提升，除了可以向其他玩家显示战斗经验外，还能激发出现一些特别任务。而且义与获得薪俸的多少息息相关，薪俸为定期分发，根据上回薪俸发放日开始至第二回薪俸发放日之间所得的义，发放相应的军资金。

军阶一览

军阶	义	备注
新兵	0-24	只能使用1级武器
伍长	25-49	——
什长	50-99	——
伯长	100-199	——
卫士	200-499	在战斗中掉落的武器箱有几率取得2级武器
校尉	500-999	在战斗中掉落的武器箱有几率取得3级武器
都尉	1000-1999	在战斗中掉落的武器箱有几率取得4级武器
偏将军	2000-4999	——
杂号将军	5000-9999	有几率取得各势力专属色调的势力披风
前将军	10000-19999	有几率取得各势力的黑色势力披风，在战斗中掉落的武器箱有几率取得5级武器
卫将军	20000-29999	有几率取得各势力的白色势力披风
车骑将军	30000-49999	——
大将军	50000—？？	——

什么是副将？如何获得？



本作的副将可以视为《真·三国无双4》中的延续，他们是与玩家一起参加战斗的部下。在战场中获得“副将之魂”的话，在战斗胜利后就能得到副将。分为人形和动物两种，如果玩家的战场“资格”为“新手”，即使战败或平局也可以获得副将。副将装备各种武器，发动无双乱舞。副将拥有自己的卫兵，卫兵使用的武器根据副将的兵种不同而不同。

初期副将基本上只有用铁剑的副将，不过当副将的级别上升到一定程度后能力就会全面强化，和玩家差不多都是逐步成长的类型。玩家所取得的副将会在战果报告后列出，其名字更会被排列在自己的房间上方。副将的成长是根据参加的战斗中的击破数来取得武勋的，每取得一定武勋副将的级别就会上升。当副将等级达到固定数值时，还会觉醒特殊的副将技能，如果玩家还是卫士以下的军阶，那么找练兵官就能直接进行打副将的任务。只要玩家还没有副将，找练兵官就可以执行这个任务。进入这个任务后，100%能遇到副将，而且100%出紫色副将。进入游戏的时候不要动，等到练兵官说完话，就会出现副将，如果是你满意的，就去左上方的黄色部分收服他吧。具体详见下表：

副将技能效果一览

红莲	对敌人进行火焰属性攻击。效果即刻发动
冻结	对敌人进行冰焰属性攻击。效果即刻发动
两断	对敌人进行斩焰属性攻击。效果即刻发动
风刃	对敌人进行风焰属性攻击。效果即刻发动
雷击	对敌人进行雷焰属性攻击。效果即刻发动
灭却	我方玩家武将的火焰属性效果上升。效果持续到该名我方武将撤退
笃心	我方玩家武将的冰焰属性效果上升。效果持续到该名我方武将撤退
流水	我方玩家武将的斩焰属性效果上升。效果持续到该名我方武将撤退
疾风	我方玩家武将的风焰属性效果上升。效果持续到该名我方武将撤退
闪光	我方玩家武将的雷焰属性效果上升。效果持续到该名我方武将撤退
活丹	我方玩家武将的无双增加量上升。效果持续到该名我方武将撤退
硬骨	我方玩家武将的受到攻击后无硬直效果。效果持续到该名我方武将撤退
钝重	一定的时间内减慢敌方玩家武将 的运动，并使其不能跳跃。效果即刻发动
气绝	一定的时间内使敌方玩家武将 进入气绝状态，。效果即刻发动
治愈	恢复我方玩家武将的体力。效果即刻发动
沉默	敌方玩家武将的属性防御下降。效果持续到该名敌方武将撤退
无谬	我方玩家武将的属性防御上升。效果持续到该名我方武将撤退
远目	我方玩家武将的索敌范围上升。效果持续到该名我方武将撤退
地震	对敌人进行强行蓄力攻击。效果即刻发动
特攻	增强我方玩家武将 的复苏效果。效果持续到该名我方武将撤退
威压	把敌方玩家武将 的无双槽变成零。效果即刻发动
鼓舞	我方士兵全能力上升，效果持续到士兵被击破为止
搅乱	敌方玩家武将的侦察范围下降。效果持续到该名敌方武将撤退
压倒	把敌方玩家武将的全属性强化SLOT变成0。效果即刻发动
激怒	我方玩家武将的无双槽全满，效果即刻发动。

市场商贩介绍



行商商贩，出售道具，道具的种类受商业值的影响。还有一个重要功能，这里可以卖出道具。裁缝工匠，出售服饰，活性被封印的服饰。锻炼工匠，出售武器，活性被封印的武器，锻炼。古董商，出售家具，出售武器，但必须用古钱来交易。经纪商，就是玩家间物品交易的中间商，但每次出售道具、服饰、武器都只能一件，同时交易成功收取10%的手续费。

博大精深的武器锻炼系统

锻炼是指给武器附加上强化属性，和一般游戏强化后直接附加属性或人物属性不同，这里的锻炼改变的是战场上吃到强化丹后提升的属性。比如将武器锻炼三次攻击力强化，那么在战场上最多就能提升三次攻击力。武器有七种属性，分别是体力、防御、攻击力、副将、破坏、无双、连击（终极）。每种武器共通的属性是4副将，7连击（终极），这两个是固定的。体力、防御、攻击力、破坏、无双这五种属性分别对应强化宝石，可以任务或战场获得，也可以从行商商贩那里购买。每次提高同一种属性的等级，要求的强化宝石和强化费用增加，同时占据武器插槽的数量也增加。举例说明，第一次强化攻击力需要一个强化宝石，强化费用20，占据一个武器插槽。而第三次强化攻击力，需要三个强化宝石，强化费用60，占据三个武器插槽。

仙丹是在战场上发动武器锻炼效果的物品，在战场上打到敌人的兵长就有机会获得仙丹。要发动锻炼强化SLOT效果必需要使用仙丹。在战场上获得仙丹后，玩家操纵的角色头上的GET POWER显示强化数量加1，并且仙丹数量会的角色头顶上方显示简单累加数字。根据仙丹取得数与SLOT，点击强化按钮，角色人物发光，强化效果与次数人物前显示出来。同时，武器强化符号☆一格发光。使用强化时，画面右边表示各自人物HP的下的☆就会发光，这个☆所显示的强化信息在战斗中不论敌人还是我方都会公开表示出来。这样敌人和同伴的武器强化程度就能通观掌握了，玩家可以随机应对。

武器的刻印效果一览

刻印种类	效果说明
突	对前方进行突出攻击
盾	对前方180度的攻击
阵	对周围360度的攻击
碎	对前方和后方的攻击
卫	对前方180度内突出攻击
霸	对周围360度吹飞攻击

刻印，武器的刻印决定发动特定蓄力攻击的效果，入手的武器会随机附着刻印效果。刻印1、刻印6分别对应蓄力攻击1与蓄力攻击6。

终极效果是在连击强化到3级时可用的效果，一律为在30秒内发挥的效果，各种终极强化效果一览如下：

武器刻印终极效果一览

终极强化名称	效果
神槌	无双乱舞2倍损害
神速	移动力最大
乱舞	所有无双增量2倍
破竹	攻击力3倍
鼓舞	本军士兵的体力不论场所都可恢复 与据点效果的恢复相同
缭乱	攻击范围2倍
孔雀	本军士兵全部兴奋化 效果不重复叠加
幻影	使敌人一直为可视化。 敌方看不到本方 其优先于来自物品的效果
凤凰	对所有攻击添加装备的属性攻击 在什么都没有添加的情况下就为炎
背水	防御力3倍
钢躯	不停息地进攻
坚固	最大的体力达到2倍，体力恢复

第5级武器的获得方法



首先是军阶要求，当玩家的军阶达到了军师将军，去打普通的精锐战场中的大众脸武将也是有几率出第5级武器，但是出的一般都不是特别好的属性，如果带上加运气的七星带，出极品武器的几率就会提升很高。或者直接去杀精锐中的无双武将，只要将其击破，然后掉落的是武器，获取后取得胜利，一般情况下都是极品的第5级武器。其次，如果玩家的军阶是卫将军的话，打精锐战中普通大众脸武将，出第5级武器的几率也是有的，但是就算出了第5级武器，基本不会是很好属性的武器，这时还是需要带上七星带来刷武器，出的武器也许会是能看得上眼的。如果玩家的军阶没有达到卫将军的话，比如说是辅国将军、前将军、四征将军，想要获得属性不错的第5级武器一定要带七星带，否则就算破击无双武将，出的武器也很难是极品。获得了极品第5武器其实才只是开始，之后的洗武器过程才是考验耐心和技术的过程，不过这也是值得的，要知道在日服一把磨好的极品武器，能卖到10万以上的价格。

炼成、染色系统心得解疑

游戏中的炼成，通常是通过家中安置的炼成机、炼成鼎来进行。也可以通过市场NPC“炼成管理员”对话完成。炼成时会消费丹药，两个消费道具合成，将会得到同时拥有前两种合成道具效果的新道具。特定的服饰及染料通过炼成机，可以炼成出全新颜色的服饰，染料分为粉末染料、液体染料、浓缩染料，每种染料对应一种不同的颜色。特定的服饰及特定的布料通过炼成机，可以炼成出全新款式的服饰。布料是用来进行裁缝的素材，使用在对应的衣服上可制作出新的服饰。并且炼成达到一定的次数、等级、完成特定的任务就可以获得新的配方。

服饰的炼成是有成功率的，成功率和4样东西有关，既技术内政值，服饰炼成级别，所要炼成的服饰级别，所使用炼成机类型。其中，技术内政值、服饰炼成级别和成功率成正比，既技术内政越高、服饰炼成级别越高，服饰炼成成功率越高。服饰级别和成功率成反比，既所要炼成的服饰级别越高，成功率越低。对于所使用的炼成机类型，在其他条件一定的情况下，在炼成服饰级别1—5时，使用炼成机·改的概率最高，而在炼成服饰级别高于5时，既+6、+7、+8时，使用公共炼成机概率最高。当镜子技术内政110，服饰炼成20级、使用公共炼成机染色+7服饰时，成功率可达7%；其他条件相同，服饰炼成25级时，成功率可达8%；其他条件相同，服饰炼成30级时，成功率依然是8%。只有在技术内政120、服饰炼成30级、使用公共炼成机炼成+7服饰时，成功率才可达9%。由此可见，技术内政和服饰炼成级别都对服饰炼成很重要。





关于炼成机，普通炼成机是任务获得的，炼成时不需要军费，但概率是也最低的，免费送的东西一定不会好到哪里。炼成机改需要用无双硬币购买，炼成服饰时不需要军费。公共炼成机根据所用丹药数量的多少而收取军费费用，例如炼成+7服饰，需要7个丹药，则需要军费700。简单来说，在其他条件一定的情况下，炼成服饰级别1—5时，使用炼成机·改的概率是远高于公共炼成机的；可炼成+5以上高级服饰时，炼成机改的成功率只有公共炼成机的一半；相反，公共炼成机的炼成成功率是炼成机改的2倍。炼成机·改在炼成+5以上服饰时，成功率达到4%就不再随技术值和服饰炼成级别增长而增长。因此在炼成高级服饰时，使用公共炼成机是最佳选择，根据所要炼成服饰级别不同，选择不同的炼成机也很重要。通常玩家们所说的染衣服是指对服饰进行染色，分别有3种染料对应，分别是液体、粉末、浓缩，每种染料对应一个颜色。裁缝衣服是指用指定的布料和衣服，裁缝出新款式的少数民族服饰。所谓的“圣衣”，就是指出了5次特殊属性附加并且进行了5次普属性附加的并且染色过或裁缝过的服饰。

服饰炼成在没有开放属性附加时，练级只能靠染色和裁缝，需要的成本很大，要练成服饰就必须有数量巨大的染料、布料和丹药，然而染料布料的价格是比较昂贵的，所以显得服饰炼成升级比较困难。目前开放了服饰的属性附加，使用道具和丹药对服饰进行抗性镶嵌，大大节省了购买染料布料的费用，也节省了丹药的使用数量，让服饰炼成升级变的容易。平均1个丹药可以获得的经验值在不同的阶段都是比较固定的，因此丹药的成本基本上不能节省太多。在前一问中有讲到，炼成机改获得的平均炼成经验是公共炼成机的2倍，而且不需要军费。而在属性附加时，多数时间在炼成失败时也是不需要消耗道具的。因此，如果目的单纯的的只是想提升服饰炼成级别，建议最节省成本的方法是反复使用炼成机改对+5以下服饰进行属性附加，这样除了丹药这部分不可节省的费用外，只需要军费够买5种抗性道具即可。



谁是最强的无双猛将，一起来见证！

无双盘系统



这是一个签到系统，玩家所在势力的无双武将，每天都会有一位想召见并指导玩家。去报道的话，能领取意想不到的礼物。 进入神将乱舞的玩家都可以获得一个无双盘。每天查看无双盘都会指示您去哪个无双武将处领取“符印”。累积一定的“符印”可以在无双武将处换取道具。累积满2张无双盘（60个符印），可以在登场的左慈那里换取转生玉。如果玩家进行了转生，则无双盘上的符印不会保留，将重新计算。 无双盘换取道具并不会消耗符印，而是当5个符印的道具被换取后，本张无双盘就无法再换取5个符印的道具。玩家必须继续累积更多的符印去换取下一种道具。当无双盘上30个符印的道具被换取后，将会获得1个新的空白无双盘。

转生系统

玩家在自己的“家”中，点击“床铺”，选择“转生”后，即可进行转生。在通常情况下进行转生，将受到一定的系统惩罚。如果义在200以上，则会失去1/5，如果不满200则没有变化。身份变为卫士以下，服饰全部被封印。失去在经纪商处展销的所有物品。如果玩家是公会会长，则将会长委任他人，如果属于公会，则会脱离公会。当剧本统一后进行转生，将没有“义”、“官阶”的惩罚，服饰不会被封印。

武器改造



改造分为“真正改造”和“简易改造”，“真正改造”使用无双硬币和宝石进行改造，改造效果强；“简易改造”使用军费和宝石进行改造，改造效果弱。 武器在使用次数达到51次、102次、153次、204次和255次时分别可增加一次改造机会。真正改造是需要使用KOEI官网出售的无双币来改造，同时还需要宝石。简易改造则需要消耗大量军资，弱化效果约等于真正改造的2倍。

武名系统介绍

武名系统是玩家展示自己PK能力的数值，玩家在组队、战斗准备和等待画面将看到上方有类似“A”、“B”字母的表示，此为该队伍或该房间的平均武名，任何加入进来的玩家的武名将直接影响到这个等级的变化。在争夺时，对阵双方的配对，也将使用新的武名配对规则，即通过武名、连胜数来进行配对。系统将尽可能的将实力相当的双方队伍配对进行战斗。房间设置中的“约束条件”同样根据武名来进行战斗中的修正。只有在“激突”、“公会冲突”、“争夺”、“乱战”这些PK战斗中，才会影响到武名的变化，战斗结束后玩家就可以看到武名的变化。

武名总共分为S、A、B、C、D、E、F七个等级，达到一定武名值就能获得相应的武名等级。S级所需武名：20000，A级所需武名：15000，B级所需武名：10000，C级所需武名：6000，D级所需武名：3000，E级所需武名：1000，F级所需武名：0。

任务模式详细介绍

除了各种PK战斗，任务模式也是本作中非常重要的环节之一。分为升职任务、酒馆任务和其他任务，从难度来区分，有E级到S级。升职任务是和提升军阶息息相关的任务，义到达指定数值，就可以通过晋级考试提升军阶。

升职任务一览

任务名称	参战人数	任务难度	任务说明
伍长晋级考试	人	E级	征服考验，向练兵官证明自己拥有晋级为伍长的能力。
什长晋级考试	单人	E级	征服考验，向练兵官证明自己拥有晋级为什长的能力。
伯长晋级考试	单人	D级	征服考验，向练兵官证明自己拥有晋级为伯长的能力。
卫士晋级考试	单人	C级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为卫士的能力。
校尉晋级考试	单人	C级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为校尉的能力。
都尉晋级考试	单人	C级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为都尉的能力。
偏将军晋级考试	单人	B级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为偏将军的能力。
杂号将军晋级考试	单人	B级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为杂号将军的能力。
前将军晋级考试	单人	A级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为前将军的能力。
卫将军晋级考试	单人	S级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为卫将军的能力。
车骑将军晋级考试	单人	S级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为车骑将军的能力。
大将军晋级考试	单人	S级	征服考验，来向将军证明自己拥有晋级为大将军的能力。

一同上PSN玩无双，认识更多朋友！——其他任务一览

接任务NPC	任务名称	参战人数	任务难度	获得奖励	奖励内政	任务说明
武官	被包围的讨伐队	单人	D级	消费道具	军事、治安	支援前去攻打敌人的同伴，并占领敌人的根据地。
武官	败走士兵追击战	多人	C级	消费道具	流通、军事	将被追赶到河港的敌方的精锐部队消灭。
武官	攻打山贼的根据地	单人	C级	消费道具	军事、治安	已经查明在附近作乱的山贼的根据地。前去攻打并将其占领。
文官	遇强则弱	单人	B级	消费道具	商业、治安	用仙丹尽量强化自身，把水贼出身的泼皮从周围赶走。
锻冶工匠	铁材的收集	单人	E级	消费道具	商业、技术	急需铁材的锻冶工匠发来的委托，尽可能的打败更多的敌人，并将其武器拿回来。
行商商贩	归于正道的儿子	单人	E级	消费道具	商业、流通	行商商贩的儿子阿直被坏人诱骗，想要成为山贼。把阿直找回来。
行商商贩	天候将军	单人	A级	消费道具	商业、军事	调查附近的城镇最近发生干旱的原因，并将其解决。
裁缝工匠	把弟子带回来	单人	D级	消费道具	商业、技术	裁缝工匠的弟子逃跑了，希望你将其带回来。
古董商	算法师的问题	单人	E级	消费道具	商业、流通	在击败士兵的同时，解答神秘仙人提出的问题。
古董商	不死的香炉	单人	B级	消费道具	流通、治安	在长生不老的仪式上使用的珍贵香炉被夺走了，一定要将其夺回来。
所属武将	抓获敌方传令兵	单人	D级	消费道具	流通、军事、技术	敌方奸细欲逃窜出境，务必在奸细逃走前，将密函夺回。
所属武将	破坏敌方训练所	单人	D级	消费道具	军事、技术、治安	敌人在领地附近设置了训练所。破坏这些按兵种分类的训练所。
所属武将	兵贵神速	单人	D级	消费道具	流通、军事	兵法有云：兵贵神速，尽快击败500名士兵。
所属武将	雪妃的羽衣	多人	C级	消费道具	商业、流通、技术	在附近的要塞取得仅在下雪时偶尔可以采集到的制作服饰的材料。
所属武将	三人组的挑战书	多人	B级	消费道具	流通、技术、治安	惩治以测试本领为名聚众闹事的三名女山贼。
所属武将	阻止黑市交易	多人	D级	消费道具	商业、军事、治安	进入武官钟良和奸商进行赃物交易的现场。
所属武将	在城内特训	多人	C级	消费道具	商业、流通	有一场使用城内设施进行的三人特训。按照训练官的指示完成题目。
所属武将	要塞的特训	多人	C级	消费道具	商业、军事、技术	这是使用要塞设施进行的两人用的特训。听从指挥官的指示，完成题目。
所属武将	五虎将登场	单人	A级	消费道具	军事、技术、治安	自称为"五虎将军"的伪武将山贼出现了，为防止混乱，驱逐冒牌的山贼。
所属武将	疑惑重重的森林	多人	B级	消费道具	商业、流通、治安	潜入精巧假货的买卖及策划叛乱的地点，尽可能多地阻止交易发生！
所属武将	心有灵犀	多人	B级	消费道具	商业、军事、技术	与同伴合两人之力完成给出的考验。
所属武将	中断的运输线	多人	C级	消费道具	流通、军事、治安	向前线运输物资的运输路线的一部分被敌人的军队占领了，消灭敌方军队。

完成任务是得素材奖励的最佳途径——酒馆任务一览

任务名称	参战人数	任务难度	获得奖励	奖励内政	任务说明
有闲七贤人	单人	D级	消费道具	商业、技术	有七个无所事事的闲人，躲藏在战场上的某处，在限定时间内将他们全部找出来并击败。
败落方士	单人	C级	消费道具	技术、治安	破除法术，击败盗贼团的两名骨干，可能的话，连老大也一并击败。
野兽般的山贼	单人	C级	消费道具	商业、治安	击败名字里带有动物名称的山贼。
赤马	单人	C级	消费道具	流通、军事	与殷弥一同破解赤马的机关，并取得财宝。
麻烦的道士	单人	D级	消费道具	商业、流通	神秘的道士们占据了山头，使物资无法疏通，希望玩家将道士们赶走。
救出女儿	单人	E级	消费道具	商业、治安	酒馆老主顾的女儿被绑架了，请前去援救。若情况允许，消灭敌方的头目。
试试本领试试运气	单人	C级	消费道具	军事、技术	挑战在湖沼举办的考验。据说会根据最先占领的据点而变动内容。
川岛的特训团	单人	C级	消费道具	军事、治安	冲入在川岛特训的集团，击败自称为古代名将的人。
幻酒	单人	E级	消费道具	商业、技术	从盗贼手中取回幻酒。
追讨赃物	单人	C级	中级服饰、消费道具	流通、治安	取回被夺走的两个壶。
夺回俘虏与被盗品	单人	D级	消费道具	商业、军事	救出被山贼捉住的太白，并夺回被抢走的酒。
礼泉的源泉	单人	C级	中级服饰、消费道具	流通、技术	与殷弥一行人一同找出会涌出甘甜泉水的礼泉的源泉。
下落不明的兄弟	单人	D级	消费道具	技术、治安	三兄弟下落不明，击败盗贼，救出三兄弟。
捣毁私售组织	单人	D级	消费道具	流通、治安	协助警备团，捣毁河港的私售组织。
街道整备	单人	B级	消费道具	商业、流通	老主顾在路上受到了骚扰，击败敌兵并攻下据点，开辟一条安全的通道。
泉之仙人	单人	C级	消费道具	军事、治安	找出在军队演习中失踪的士兵们，并把他们带回来。
不战而胜	单人	C级	消费道具	流通、技术	以尽可能少的击败数，占领所有的据点。
只管破坏	单人	C级	消费道具	军事、技术	尽情地破坏高楼，占领所有的据点。
三人力挑群楼	多人	D级	消费道具	军事、技术	和同伴一起合三人之力，尽情破坏高楼，占领所有据点。
不知名的练武者	单人	C级	消费道具	流通、技术	一个连名字都不知道的练武者发出了挑战，收集和练武者姓名有关的情报，并击败练武者。
漂亮的进攻	单人	B级	消费道具	军事、技术	尽可能控制通过据点的次数，防止盗贼成立联盟。
战场的亡灵	单人	D级	消费道具	商业、流通	听说战场遗址上有亡灵出没，还会袭击人。调查并解决这件事。
山道整备	单人	B级	消费道具	商业、流通	老主顾在路上受到了阻碍，击败敌人，夺取据点，确保其安全。
二人试试本领和运气	多人	B级	消费道具	技术、治安	两人一同挑战在山道上进行的考验，据说内容分为数种，不知道会遇到哪一种。
湖沼之怪	单人	D级	消费道具	军事、治安	自从陆润从激战之地回来，其周围就怪事不断。查明原因，并将其解决。
月之羁绊	多人	C级	消费道具	流通、技术	有人称想要"见证交情"，和同伴一起击败他们，显示交情的力量。
援军请求	单人	D级	消费道具	军事、治安	山贼讨伐队已经出击了，还差一步就能完成使命。出击去援助他们。
三兄弟的山贼	多人	C级	消费道具	技术、治安	惩戒在川岛进行危险游戏的奇怪集团山贼。
谁不对?	单人	D级	消费道具	商业、技术	分别与四组兄弟谈话，击倒你认为不对的人，为他们的争吵做仲裁。
魔城的幻术士	单人	B级	消费道具	军事、技术	据说在可疑的城中潜藏着使用幻术的人，为了旅客的安全，惩治那些人。
遗书之谜	单人	C级	消费道具	流通、技术	凛凛的父亲留下的遗书中游戏神秘的文字，帮助凛凛解开这些谜。
算法师再现	多人	D级	消费道具	商业、流通	算法师又发来了挑战书，这次是要两个人完成题目。
拯救路峰！	多人	B级	消费道具	商业、流通	救出被山贼抓走的行商路峰。
被敌人盯上的船队	多人	B级	消费道具	军事、治安	港口的船只被盗贼盯上了，赶走盗贼，保卫船只！
昆虫采集	多人	B级	消费道具	商业、军事	为了喜欢虫子的小姐而参加"捉虫竞赛"，在限定时间10分钟内尽量收集虫子。
钢铁的斗神	多人	C级	消费道具	流通	识破敌人的机关，击败地痞集团的头目刑天。
传令兵护送战	多人	C级	消费道具	流通、军事	将抓到的传令兵护送到目的地。
两大水贼团	多人	D级	消费道具	商业、流通	两个水贼团似乎想联手作恶，打败他们，维护河川的治安。
荒野的地下商人	多人	D级	消费道具	商业、治安	地下商人正在组建私人军队，和三名同伴一同前往其据点，惩治那些家伙。
讨伐联盟军	多人	B级	消费道具	军事、治安	我方城市即将被攻陷。和同伴一行四人前去救援，击退敌方联盟军。

超任帝国 vol.3

——后来居上的超级任天堂

压岁钱都买不起的玩具

在日本，超任主机的价格加上消费税的话，价格高达25000日元之多。而且这个价格还只包括主机，是绝对无法享受到游戏乐趣的。必须再加上一款也高达七、八千日元的游戏，因此在最初购买之时就算只买一款游戏也必须花掉32000–33000日元的可怕数目。

根据日本第一劝业银行每年都会进行调查的“压岁钱报告”中指出，在1990年，以小学“四年级到六年级男女学生共500名为样本”的调查结果指出，学生压岁钱的平均金额是24326日元。而超任的主要购买群就是像它们这样的小学高年级学生，因此我们可以轻易了解到，就算用一年中最大的收入——压岁钱来说，也是无法有足够的钱顺利买到超任的。并且除了主机及游戏之外，其他必要的游戏设备还有电源变压器，以及连接到电视上的端子线等开销，而这样昂的价格，连一位成人都无法轻松的购买，更何况对于目标是小孩子的玩具而已，更是一个史无前例的高价！

对玩具而言，有着如此高价格的超任，是否能为原来的游戏玩家所接受呢？这个问题不仅任天堂公司十分小心，所有对如何将它导入市场，注意的人士也相当关切。因此，超任首发时的大热卖对每一个不同立场的人，都带来了很大的影响及冲击。

三百万还是六百万？

任天堂在首发的两个月中总共推出了六十万台超任主机。而这个六十万台的数字有很多不同的看法，其中之一就是所谓的“制造极限”的说法。这种看法认为在最早期会跟着超任的推出而购买的玩家数量大约只有六十万人左右；可是也有人认为尚有可能的增加产量，但是任天堂却采取了生产较少的数量，而让市场感到缺货的压力，以求保持玩家们持续的新鲜感，像这种各式各样的猜测在业界中到处流传着。

但是，在这一点上，最令大家感到困惑的是：既然知道一开始的发售数量只有三十万台，而发售前的预约竟然会高达原先的发售五倍——一百五十万台之多。如此一来，当然就会在预定阶段就马上售罄，此后当然也会一直持续着缺货的状态。

针对商品在发售前，就如此收到大家的欢迎，任天堂当时的社长山内溥先生如此信心十足地说到：“我们由91年4月开始，就可由现在每月产量的三十万台提升到五十万台，所以在发售的第一年度相信可以卖出六百万台之多。”

但是，今西总务部长却提出了以下的数字：“到91年底为止我们只预定要推出三百万台而已。”一般而言，大家认为“第一年度推出三百万台”才是任天堂的正式声明。也就是说，能否在第一年产出六百万台的数量，应该仍有问题存在。

FC热潮再现？还是……

早在1987年，日本电气家用电子公司NEC推出了PC-ENGINE，1988年世嘉也推出了MEGA DRIVE。其中MD是16位主机，PC-E虽然是8位主机，但它也有足可与16位主机相匹敌的画面、速度、色彩以及音质等性能。也就是说，超任是最晚推出的16位家用主机。

如果单纯从功能方面来说的话，超任和这两台已经发售的主机相比并没有明显的进步。然而PC-E发售的第四年，也就是1990年9月底的时候，总共发售量只有二百四十万台。而MD在发售三年之后，好不容易也才刚突破一百二十万台的数字而已。相对地，超任在发售前就出现了一百五十万台的预定量，且也定下了三百万台的目标，大多数人相信它是有充分达成的可能性。虽然它在功能上和前面已经上市的两台主机没有太多的差别，但确实也只有超任这个商品本身才会受到市场方面如此的注目。

事实上，当时超任如此地受欢迎，并非是由8位变成16位的差别所引起，而是由任天堂所创造的一种气势。

在原本的家用主机市场中，就以FC占有压倒性优势比例的任天堂，这一次又以超任再度席卷整个日本市场。这次的超任热潮虽然和过去的FC热潮相似，但是是否会出现相同的结果，还是会有其他的情形发生呢？

如果这一次的现象和当初的FC热潮有所不同的话，那么其中的差异点又在哪里呢？

变压器与视频输出线：超任所使用的电源变压器以及视频输出用的RF端子线，与FC的都可以通用。家里有FC的玩家可以直接用原来的，但由于超任主机发售时并不会随机附赠这些周边，所以没有FC的玩家就得单独购买了。

日本电气家用电子：NEC日本电气的关联企业。1953年由其收音器事业部分离独立出来后，就一直把重心放在家庭电化制品上。曾于1987年推出过在当时性能十分强大的PC-ENGINE。□文/北斗

洛克人系列的历史

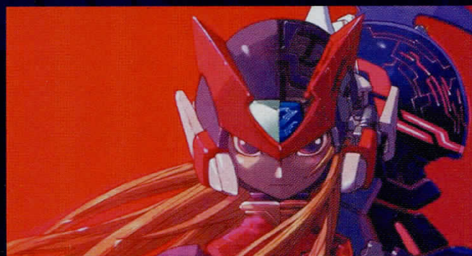
——第三回 ZERO系列（上）

在二十二世纪，一百年前的“非正规机械战争”，令地球顿成不毛之境，多次西格玛的叛乱中尤其以太空殖民地“欧拉西亚（Eurasia）”直憾地球这事件最为严重。经过多次（约十次）由最强的“非正规机械猎人”X和Zero决战后，西格玛终于被打败。（在X5 故事中，ZERO以自己的生命打败了西格玛，而X则携著他的激光剑继续战斗。另外在X6的结尾，ZERO托一位科学家封印自己，希望自己的过去不会再带来任何威胁。于RTRZ大碟内的声剧中提到，X利用母亲精灵把西格玛连同病毒一并消除。接X系列，途中有一段历史：ZERO沉睡后X借玛萨精灵力量结束Irregular战争，精灵收到诅咒，ZERO身体被盗改装成OMEGA，拜鲁发动妖精战争，X等人制造ZERO复制身体载入真正灵魂，两位英雄共同结束妖精战争后拜鲁和OMEGA被放逐出宇宙，X用身体封印黑暗精灵（即被诅咒的精灵），ZERO再次封印自己——沉睡100年。

《洛克人Zero》

赤色传说 世外桃源的威胁

非正规机械战争正式完结后，X终于创造出一个人类与思考型机器人共存的理想而和平的社会，世称“新·阿卡迪亚”（Neo Arcadia）。但因著某些原因，带领著这国度的X突然失踪。于是天才科学家少女雪儿博士恐会引起恐慌，故以X的DNA复制出一模一样的“复制X”。谁知他一点也不像X，并把思考型机器人乱定为非正规机器人，要把他们排除。雪儿博士得知后心有不甘，带领著被追捕和压迫的思考型机器人，组成“反抗军（Resistance）”。但她深明只作抵抗并不能解决问题，直至她想起一个传说：一位于一百年前的最强的红色非正规机械猎人——杰洛。雪儿博士解除了被封印于地下研究所的杰洛，由于当时她被新·阿卡迪亚追捕，杰洛二话不说便开始了挑战敌人的路途，遇见还他激光剑的精灵X、打败辅助X的四天王、攻上新·阿卡迪亚核心部、战胜了复制X。



《洛克人Zero 2》

黑暗再临 世界树顶的秘密

反抗军来了一位新·阿卡迪亚的新司令官（贤将原手下的士兵，背叛了新·阿卡迪亚）——艾尔比斯（Elpizo）。自ZERO于上次战役失踪后，反抗军处于劣势，故此召集军力，准备“正义之一击作战”，进攻新·阿卡迪亚。另一方面，讨伐反抗军的行动由于要避免复制X被打败的恐慌，贤将负起了领导的重任。独自流浪苦战一年的杰洛，在沙漠不支倒地后被尼奥?阿鲁卡地亚四天王的贤将救回反抗军基地。新司令官艾尔比斯，深被返回反抗军的ZERO的“英雄”名誉所影向，产生了无意识的嫉妒心。主和的雪儿博士则同时急于开发“雪儿系统”，希望可以避免“正义之一击作战”，挽救之前能源危机所带来的破坏和伤亡。“正义之一击作战”终告失败，反抗军死伤惨重。说时迟那时快，贤将立即展开讨伐计划：用巨型飞舰连炸弹轰掉反抗军基地。成功阻止的ZERO又再收到一个不利的消息：艾尔比斯失踪，似乎是不停地要闯进新·阿卡迪亚的高度设防地点——“世界树”。经过几次追迹艾尔比斯，他对“英雄”的嫉妒心令他夺去了两只“宝宝精灵（Baby Elves）”，用来寻找并解除“黑暗精灵（Dark Elf）”的封印，取得力量成为“英雄”。ZERO再三追著被力量所迷的艾尔比斯，直到世界树顶，也是X用自己的身体封印能够毁灭一切“黑暗精灵”的地方。艾尔比斯破坏了X的身体，释放了“黑暗精灵”，但终被ZERO所打败，重伤的艾尔比斯悔疚非常，“黑暗精灵”把他化成电子精灵后就向著未知的地方飘去。□文/桔梗



错过本系列的玩家不要错过不久后在DS上的合集。

各越武艺帖

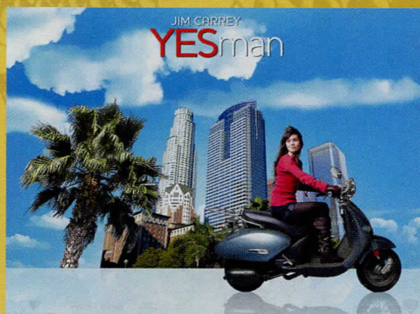
第三十八回 YESMAN

一年的时间又过去了，不知大家是怎样度过这一年的呢？反正我是觉得时光飞逝啊。过去的也就过去了，在新的一年刚开始不久的现在，又应该考虑今年该去做些什么，应该去实现些什么了。虽然说这是每年都要反复轮回的一个惯例，但由此也真的是令每年的生活都变的非常充实。已经活了44年的我，积累了不少人生经验，与各种各样的人打过交道。

从某个角度来看，我的这份工作是有着很大压力的，将一个好的游戏送给玩家，这个工作会是何等的困难呢？原来想要制作一款让玩家满意的游戏并不困难，但现在不一样了。时代的进步让好游戏的诞生变得更加艰难。我觉得，接下来的这个时代，游戏还会不断的改变。基础技术的更新，玩家生活节奏的变化，以及社会观念的改变，都会令游戏本身朝着新的方向改变，而且会持续的改变。面对这种情况，身为制作者，就必须要计算出短期未来的一个情况，然后根据这个情况去制作相符合的游戏，这样才能让制作出的游戏受到欢迎，否则的话，费尽心思做出的游戏，也不会被大众所接受。虽说是很残酷，但这就是现实。

为了不变成上述所说的那样，我们究竟应该如何去做呢？这个问题是最近一直困扰我的一件大事。虽然至今我也没能得到一个明确的答案，但我认为，全力以赴的去做，并且时刻注意大众玩家的反应是至关重要的。

说了这么多很严肃的问题，接下来还是换个话题轻松一下吧。我前几天休息的时候去看一部电影，名字叫做《YESMAN》。由金凯瑞领衔主演，总的来说，这是一部很不错的喜剧电影。《YESMAN》中，采用了"如果你的人生中所遇到的全部事情都要用YES来回答的话，会是怎样的呢？"的设定。故事的主人公是一个非常不喜欢管闲事的人，也就说，是个处处都想要避开"YES"这个关键词的人。但是在某一天，他的生活中发生了极大的变故，这令他必须要以"YES"来回答生活中遇到的所有问题，由此，他的人生也发生了翻天覆地的改变。在这个改变的过程中，他也重新感触到了原来被忽略的一些事情。经过一系列的遭遇之后，最终他发现了自己的缺点，并重新认识到了自己的优点，然后就是喜剧片中皆大欢喜的搞笑收场。我喜欢看金?凯瑞主演的电影，是因为他每次都会留给观众一些值得思考的东西。在电影的最终，留给人反复思考的问题是，"YES"的真意，以及"NO"所拥有的价值。在看过笑过之后，这些问题很值得让人深思。



好了，电影的话题就先告一段落。我之所以提及《YESMAN》这部电影，就是因为我觉得，肯定的回答，是具有积极意义的，这能令人不断地向前看，去实现创造美好的未来。按照这个理念来看游戏，我们是否会有新的感悟呢？究竟该如何让抽象的想法，转变为一个很简单的形式呢？

时代，以及生活，这些都是在默默改变的，而且变化的速度实在是令人感到很快、很快。就在前不久才刚刚推出的新商品，转眼间就变成了过时的东西。针对这种变化，费尽心思刚刚做好的新策划案，在刚刚实施的时候，就又落后了。想要与时间作斗争，实在是一件极为困难的事情。

有些时候，我们不能只顾表面现象，也不能单纯的去追求本质。坐在电脑前去思考很重要，同时、走出办公室，去外面思考也很重要。我觉得，这些都是在这个时代，必须要去做的事情。记得《YSEMAN》中的女主角曾经说过一句话："这个世界就是游乐场。当我们小的时候大家都知道，但长大之后大家却全都忘记了。"人随着年龄的增加，对许多事情会变得很淡薄，而且大多数情况下，会无意识的学会说"NO"。比起说"YES"后那种兴奋的心情来说，由此而带来的责任以及对自己的不利危害等情况，显得更加重要了。于是便逐渐喜欢上了"NO"，而远离"YES"。总之，我是不想成为这样的人，所以在今年内我还是要以"YES"的心态来面对挑战，同时，我也希望大家能以"YES"来给予我肯定的回答。 □文/零羽

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：竹田公一篇

多才多艺、爱好广泛的游戏背景绘制者

背景绘制员的工作内容是？

由于3DCG技术实战投入的迟缓，而致使CAPCOM的2DCG有着很高的美感。特别是从94年发售的AC对战格斗游戏《吸血鬼》开始，一直到《CAPCOM VS SNK》发售时的这六年中，2DCG技术的绘制手法得到了更加精致的磨练，而到了《街头霸王3》时，那种厚重的绘制手法更是其他会社无法相比的独创类型。在积蓄了这么多2DCG的经验后，CAPCOM又以《生化危机》等重量级作品向3DCG领域突进。最终的结果，就如大家所知的，CAPCOM以独特的商品性设计风格再次获得了成功。总的来说，CAPCOM的设计者们所展现了出来的都是有着秀逸风格的作品。



在众多的设计者中间，从广告CG制作会社转职过来的竹田，拥有特殊的异色风格。说起异色，就必须要提到如下这个概念。在游戏开发中，平面设计人员的基本工作就是构建游戏画面，具体来说，他们的工作就是绘画，不断的绘画。无论是广告还是任何文字性的内容，包括图片等，在设计人员看来，都只不过是整个场景中的一个部分，也就是说，都是没有什么实际内容的一个版块而已。他们不会去关心这个版块的具体内容究竟是什么，而只会去关心这个版块能否与整体相融合。

在这个工作中，可以分成前后两个部分，由前者主要来复制设定画，而后者则是把设定画与其他文字等项目相结合，然后整体的对这个部分进行再修改。虽然都是绘制工作，但这前后两部分的具体工作内容却相差很大。不过，竹田却克服了这个差距，从后者转职到了前者。

选择游戏背景设计之路

竹田毕业于工艺高校，在毕业之后他选择了到专业学校进修。不过，在进修的过程中，竹田渐渐的领悟到，如果只是一味的依靠手工制作的话，早晚会到达极限。于是他便开始努力地打工赚钱，然后用苦心积攒的钱购买了专业设计人所必备的各种CG绘制工具。

在经过了一番刻苦的学习之后，竹田加入了电通的一个子会社，开始了他的实战生涯。进入这个会社后，竹田凭借自己的聪明才智，不仅能够很好的完成与广告相关的静止画，还在动画方面认真学习。

在3DO以及PLAY STATION时期，随着3DCG技术的发展，让竹田感到游戏与自己的工作越来越贴近了。再加上从事相关工作的游戏绘制人员需求量不断增加，感悟到游戏绘制工作将会在未来有着急速发展，并确信这个工作能够满足自己的创作需求后，竹田正式的加入了游戏界，来入到CAPCOM来实现自己的梦想。

加入到CAPCOM之后，竹田被分配到了负责绘制背景画以及DEMO设定画的部门。在日常的工作中，他除了绘制CG设定画之外，还负责制作街机背景专用的3DCG。能够绘制广告背景画并制作3DCG的竹田，认为他加入游戏界真的是一个非常正确的选择。他认为，在到CAPCOM工作后，从日常一点点的绘制工作中，自己的想法得到了成长。思维模式也逐渐变得更加开阔，从而会诞生出更多的好想法。



竹田身为设计者的原则

竹田所说的好想法，并不是针对游戏本身的，而只是绘制方面的。虽然说，绘制方面的好想法也会对游戏本身产生积极的良性影响，但竹田自己却并不认同。他觉得，设计者终究不能左右游戏，游戏企划人才是真正决定游戏命运的关键角色。如果一个设计者过多的去插手游戏其他方面的事情的话，就会间接的抑制企划人对整个团队的统治力，最终影响到游戏的制作。所以，设计者还是应该在自己所要负责的领域内不断努力，把自己该做的工作做到最好。不要因为兴趣的关系，就不做让步，强烈的坚持自己的意见，这种做法始终会让游戏整体受到影响的。 □文/零羽

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

如何看待奖杯与成就?

这个问题算是老生常谈，但对于成就控和奖杯控来说多少就算是个敏感话题。无爱人士认为这是一种纯炫耀式的自我标榜，有爱人士则是乐在其中。成就与奖杯就好比是完成度的百分比，我想对于自己所喜欢的游戏，每个玩家玩的时间都会比其他游戏要久一些，正因为自己喜欢，所以游戏中的每个细节都不想错过，而每一个成就与奖杯都是对玩家在游戏中所取得某种进展的一种回馈。把时间用在喜欢的游戏上，与为了奖杯与成就的增加而无视游戏质量的照单全收，二者在心态上必然是不同的。

奖杯取得方式的设计绝对是一门学问，也能看出制作人员的水平及个人趣味。——北京朝阳 倪霓

桔梗■ 颇具深度的见解，奖杯与成就的取得难度与游戏本身的难度基本还是需要分开来看的，就像有的游戏非常简单，但它的奖杯与成就的取得条件并不简单，而有的游戏虽然很难，但奖杯与成就却意外的容易。而有些游戏的奖杯与成就设置得完全无道理，甚至让人觉得无聊至极，缺少动力也是正常的了。

剧情为主，奖杯为辅，但问题是这两样都是发掘游戏魅力的必要因素，收集也是爱好之一。

——广东东莞 何振铭

桔梗■ 早在《口袋妖怪》出世时，任天堂的山内老爷就已说出未来游戏的趋势就是“收集、育成、追加、交换”这四个大方向，现在来看不由得再次佩服。

能拿到的就拿，BT的就算了。

——吉林延吉 黄正龙

桔梗■ 游戏毕竟只是娱乐，用不着非去跟它较劲，能拿则拿，拿不了也不去追，这种想法也算是多数人的态度了。

简单的道理就不再说了，我觉得有些游戏的奖杯绝对是实力的象征，而不是那种纯靠堆时间就能OK的东西，比如说动作和格斗游戏。——湖南常德 刘智

桔梗■ 这位同学道出了某些天机，我想你指的应该是“悟性”与“天份”这类东西吧。在这里也不得不承认游戏这东西与其他事物一样确实是这么回事，但是也显得过于绝对了，诚然像《街霸4》和《忍龙2》这类的奖杯确实是比较有难度，但那些已经全取得的人们也都是经过漫长时间的练习，像《街霸4》每个人的COMBO，高手用几秒钟完成，初学者处于的阶段无法短期达到；《忍龙2》的超忍难度同样如此，挫折甚至是绝望都是有过的，如果把这些过程用时间来衡量的话，那也不见得会短，甚至会比那些广义上堆时间的游戏来得更费时间。

这个怎么说呢，玩之前见别人追奖杯与成就，自己也没当回事，甚至鄙视过他们是奖杯与成就的奴隶，但自从入了PS3之后自己也……啊！！怎么办！！——广东深圳 张天意

桔梗■ 知道威力了吧……嘛－－，有些事就是当局者迷，像奖杯与成就这种事，对于那些根本没兴趣的人来说确实没什么吸引力，这里指的“没兴趣”是那些真觉得无所谓的人，并不是那种“嘴上说不要，身体却很老实”的那种；而对于那些追这东西的人来说，那就确实是个坑了……

少拿怡情，多拿伤身。

——河北唐山 冯怡君

桔梗■ 随着高清平台的普及，每个游戏都会有奖杯与成就的要素存在，怡情还是伤身，关键还是一个度的把握。

游戏是一张茶几，上面摆满了金色和银色的杯具……——乌鲁木齐 张智业

桔梗■ 嗯，人生就是一张茶几，上面总要有些杯具和餐具……



Vol.08 电玩秘传

《但丁的地狱》制作访谈

——九层地狱间的游历

游戏发售前，本作的执行制作人兼创意总监乔纳森·奈特与媒体畅谈了游戏从取材到实际制作所走过的历程，无论大家是否玩了本作，通过下面的访谈，我们可以更加清晰的认识游戏本身。

——本作是否触及敏感的宗教议题？我们都知道《神曲》有对抗教廷统治权的意味。对于一个以美国市场为主力的工作室来说，将如何处理这样的宗教议题？

乔纳森■ 探讨当代教义的诗文基本上是虚构，不会唠叨讲述一堆道理（除了，“不要犯下不可饶恕的罪！”）。游戏经过合理忠实的虚构改编（做了一些关键性的改变），因此并没有采取特定的观点。这并非一款“宗教”游戏，这是一款动作游戏，讲述一个家伙游历充满中古风味的地狱，真正让我们伤脑筋的是设定与角色，因为在这部拥有700年历史的老作品中，一切都是但丁想像出来的，而非试图做出某种声明。

——在《神曲》中，但丁会遇到名人的灵魂。在游戏中也会发生这样的事吗？但丁和这些名人又有什么样的关系？

乔纳森■ 我们没有将诗文更新以符合现代时空，我们打算将时间锁定在《神曲》的年代。所以，但丁会遇到一如诗文中所描述的幽灵。当然，他们的对话会有所删减，不过，我们会尽力确保他们忠实地反应诗文中描述的角色。

——工作室如何创造地狱世界，并写实地呈现游戏中的地狱风貌？有参考任何书籍或影片吗？

乔纳森■ 游戏中的所有环境视效以及生物设计都是独创的。我们很荣幸能和一些大师级的原画美术师和视效设计师合作，尤其是，Wayne Barlowe这位原画美术师，他曾绘制一系列名为“Barlowe的地狱”（Barlowes Inferno）的画作，塑造出二十世纪的地狱景色，Wayne在《地狱怪客》、《地狱怪客2》、《哈利波特》以及许多其他电影和游戏中设计的生物也非常有名，他可说是当代想像力最丰富的原画美术师，对于地狱方面的玩意儿，他可是花了十多年的功夫。所以，他是我们最完美的伙伴，我很高兴他能协助我们设计许多游戏中的角色与生物。此外，在我们的工作室里，有一群超棒的原画美术师团队，也在这个专校中贡献他们无穷的想像力。

——在《神曲》中，地狱宛如一个漏斗。第二层比第一层要小。工作室如何设计第九层的地狱环境？非常小吗？

乔纳森■ 玩到游戏尾声，你就会知道答案（笑）。

——依你的观点，本作的最大卖点是？

乔纳森■ 这是一部第三人称肉搏动作游戏，加上宛如电影般的视觉效果。这款游戏的独特之处在于：改编自伟大的文学作品，描述一个人游历中古时代的基督教地狱；九层地狱可带来丰富且多变化的独特环境与角色，每个阶段都有不同的惊喜；但丁会用“死神镰刀”和“圣十字架”作战，创造出独一无二的战斗系统；十字架也能用来赦免或惩罚恶人（依据玩家的选择）；但丁可以驯服及控制巨大的地狱野兽；游戏的画面更新率将高达60帧。这所有的元素，加上《死亡空间》工作室对细节的讲究与要求，绝对能为玩家带来超凡的娱乐与独特的感受。

——在《但丁的地狱》中，有没有什么样的创新游戏机制是你目前可以和我们分享的？

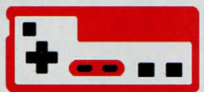
乔纳森■ 驯服及控制巨大的地狱野兽，是这款游戏的重头戏，我们希望玩家们会喜欢。

——主角会使用什么样的武器？我们好像在预告片中看到了十字架？那是一种武器吗？

乔纳森■《但丁的地狱》的战斗系统，结合了“死神镰刀”与“圣十字架”。在游戏初期就会取得镰刀，我们打算将它设计成“地狱的瑞士刀”……，它拥有多种用途，并可以造成严重的伤害。“十字架”则是碧翠丝（Beatrice）给玩家的，上头附有神圣力量，可以搭配镰刀使用。但丁在游戏中也会获得魔法能力，而且一切都可以升级，由玩家在冒险过程中决定要升级哪些能力。这套战斗系统速度超快、反应性极佳，拥有众多选项，并有多层次的深度与 杂性，适合各种技巧程度的玩家。我们正在和一些很棒的伙伴商讨合作事宜，但是，目前无法对外透露细节。

——《但丁的地狱》应该是M级游戏（17岁以上）吧？你是否担心这套游戏会因为分级而无法在日本与德国地区贩售？

乔纳森■ 我们当然会特别注意这件事。显然的，这个主题非常成人，游戏也是针对成人玩家而设计的，原始素材也是这样。希望我们能够想出一个解决方法，让世界各地的成人玩家都能玩到这款游戏。 □文/桔梗



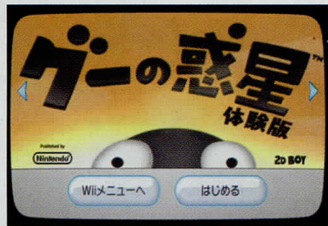
樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 体验版的意义

就在前不久，Wii ware的体验版下载服务开始限定期限了。说起来，这个举动是必然的，只不过是显得有些稍迟了一些而已。

作为玩家来说，现在可以挑选的游戏种类十分复杂且数量庞大，即便是已经从游戏杂志上获得了相关的情报，但如果没有实际的去感受一下游戏内容的话，肯定是不肯轻易的掏钱了。考虑到这个问题后，游戏的体验版就顺理成章的有了存在意义。不过，体验版也不是轻易能说发布就发布的。任天堂对于这点也是十分慎重。

体验版虽然说不是正式版本的游戏，但毕竟会左右玩家对该有游戏的第一感受。所以在发布上的难度，就可想而知了。体验版的游戏内容，如果设置的太少，或是没有发布重要环节的话，可能会令玩家对游戏失去兴趣，以至于放弃购买成品版的游戏。而如果体验版的游戏内容做得十分充实的话，又会令正式版的游戏价值大幅下降。试想一下，如果玩家在体验版中就把游戏玩的差不多了，有谁还会去购买成品版呢？总之，如何把握体验版游戏内容量的尺度是一个很复杂的问题。



下面就来举几个实际的例子说一说好了。像Xbox Live的下载专卖服务，原则上对所有的游戏都提供体验版的。对于玩家来说这自然是很好的，但有些人也会因为丰富的体验版资源而放弃购买游戏。毕竟对于时间比较少的玩家来说，只玩体验版就足以令他们满足了……由此，这种对一个方面的优惠政策，实际上从整体来看是弊大于利的。

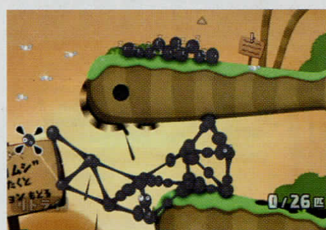
反过来，如果是游戏内容很少的情况。如果玩游戏的人还没有感受到游戏所要展现的卖点的话，那么再好的游戏也是没有价值的。或者说如果游戏的内容太过于简单的话也是同样的道理。只有令玩家产生“如何去对付敌人（竞争对手）的想法”，才能让其感受到游戏性，也就是让玩家有继续玩下去的冲动。不过，当玩家在对游戏的规则（系统）以及特色不是很了解的情况下，如果难易度过高的话，反而会刺激玩家，给他们很大的压抑感，从而令他们对该游戏失去兴趣。

说起游戏的系统，大部分的情况下，去特意的记住一个游戏的系统，是一件很困难的事情。作为制作人来说倒是不以为然，但对于玩家来说，如果用大量的时间来学习一款游戏该如何玩，但当学会之后才发现游戏的内容非常短，那样岂不是很不划算了吗……

记得过去有一句经典名言，叫做“游戏会在最初的3分钟内决定胜负”。具体意思就是说，如果3分钟内，玩家没有对游戏产生兴趣的话，那么这个游戏就算是失败作品了。从某种意义上说，这是句是很正确的。

近年来，大多数的厂商都过于重视最初的宣传攻势了。而长期积累下来的游戏性也随之越来越难表现。说起来，这个现象在动画以及电视剧方面是更加深刻的。以一回的收视率来决定作品的价值的话，必然会大幅打击那些逐步来表现主人公精神成长类的作品。

体验版的游戏，实际上也是一把双刃剑。即便如此，大多数的厂商们仍然乐此不疲的推出体验版。究其原因，无非就是因为“竞争”的关系。毕竟谁也不愿意被甩在后面。恐怕在这种情况下，最得意的还是iTunes Store吧。像iPhone以及iPod touch已经有数万个下载软件了。这种情况造成了开发上的简单化，同时也造成了物流量的急速增长。由于大家都是在瞄准一个市场，所以也就必然会是这种情况了。



在家用机的下载服务上，也是有类似的情况。凡是登上了线上排行榜的游戏新作，必定能够取得很高的人气，并能获得一个很好的销量。而没有登场线上排行榜的游戏，则是很少有人会去关注。不过，一旦体验版的游戏提供下载，那么情况就会发生改变，即便是一直都很少有人关注的游戏，也会瞬间被玩家所熟知。另外，现在的体验版游戏，越来越重视“测试性”了，玩家们的反应甚至可以决定这款游戏正式成品的部分内容。 □文/零羽



冈本吉起の业界名人茶座

将贴在大腿上的留言条撕下!

破镜重圆!?

冈本 我想，演剧与游戏开发的工作，应该是非常辛苦的吧，难道你从高中时代就一直这么坚持下来了吗？

时田 差不多吧，不过，总的来说，还是在20岁的后半段才开始以工作为主的。也就意味着，已经快有10年多的时间，没有登上舞台了。但在数年前，某次工作中碰巧见到了原来剧团的同伴，于是又被他们拉了回去。

冈本 这就是所谓的破镜重圆吧？（笑）说起来，你的工作中，有机会接触到演剧吗？

时田 还好吧。基本上能够与声优演出的工作常有关联。我周围的声优同事，也大部分都是以前打工做过舞台演员的。有的时候，我甚至也亲自上阵，演一些比较适合我的角色。由于是我自己参与设计的游戏，所以连基本的说明都可以免了，配音时还能特别有感情（绝对比一般的声优还要专业哦）。记得在94年时，SFC上推出过一款名为《LIVE A LIVE》的游戏。这个游戏中会出现一个原始人，他那搞笑的配音就是我做的（笑）。

冈本 说起来，你的太太也是剧团的人吧。听说还是个超级漂亮的大美女……有机会让我看看照片吧！

时田 那就让你看这个吧（掏出手机里排的照片给冈本看……）。

冈本 哇，这果然是传说中的天仙下凡啊。你这家伙太有福气了（笑）。你一定要老实交代，究竟是怎么才把年轻漂亮的美女骗到手的！让我也学习学习经验嘛。

身醉心不醉

时田 我在剧团中，一直都有不少能够彼此聊得很好的知心朋友。我觉得，能够在同一个舞台上演戏，这就是命运的安排啊。站在舞台上的同伴们，都已经超越了年龄、性别的隔阂，就像一个家庭一样，有着很强的集体感。

冈本 就好像开发一个游戏时的感觉吧？

时田 舞台一结束，没过多久就四分五裂了，真是可惜啊。在公演结束之后，大家在屋台的烧鸟屋做最后的聚餐，记得还有个非常诡异的外国人在那里贩卖奇怪的木雕。当时喝的大醉的同事，有好多人都糊里糊涂的就买了。就在那时，我看到了她！身穿短裤，露出了修长的双腿的他，有着特别的魅力。但不知为何我却新生邪念，在她腿上贴了一张留言条，不过她知道后却并没有生气，于是之后我们就……

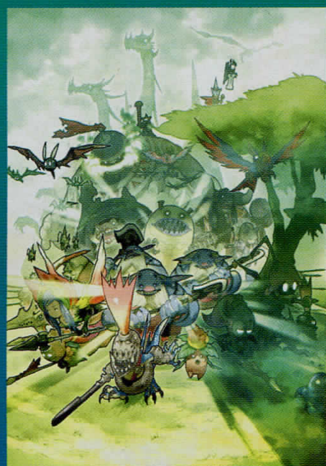
冈本 这个，……非常遗憾，完全没有参考性嘛（笑）。被这样恶作剧都没有生气，说明她的心里早就喜欢你了啊，如果不是的话，那时你绝对死定了！

时田 嘛，也许真的是这样。不过，那个卖奇怪木雕的外国人也是给我们创造了机会的人（应该感谢他）。看起来像个恶魔的他，实际上说不定是个天使（笑）。

120 OR 140

冈本 真是个有趣的故事（笑）。……对了，之前我们提到过游戏开发时的往事话题，时田君所参与制作的新作《光之4战士 最终幻想外传》也是最新的怀旧话题嘛。我觉得这是一个很不思议的游戏，莫非设计之初，就是以怀旧为主题的吗？

时田 是啊。“似曾相识的感觉”，这就是这款游戏的开发理念。当时，开发团队的众人聚在一起讨论每个人所认知的游戏乐趣点，然后将一些达成共识的想法总结下来，写成企划书，最终融入到游戏中去。



冈本 是吗，据说在途中又有新添加？

时田 最初是以100%的构想去做的，不过当做到70%的时候又加入了大部分的新想法，总的来说，最终就变成了120%、甚至是140%的版本。由于团队之间的一体感非常强，所以工作效率也就十分的高，人数不到30的这个团队，却创造了一个很大的奇迹。

冈本 原来如此，《光之4战士》就是给人一种小剧场演出的感觉，那种感觉令人觉得很亲切。就如同手工制作的小商品一样。这种很亲切的温馨感，让人永远都能记在心里。 □文/零羽

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

怪兽图鉴

鵺 Nue

脊椎怪兽、哺乳类，合成兽型、鵺
身长 2m、杂食性

发出恐怖叫声的合成兽

鵺出生于日本，是一种有着猴子的头，狸猫的身体，蛇的尾巴和老虎四肢的怪兽，在白天不会现身，到了半夜才会驾着黑云从空中出现。它发出的叫声有点类似一种名为虎鹟的小型鸟类。

由于黑云必定从森林所在的方向飘来，所以它也有可能并非栖息在空中，而是躲在森林里的怪兽也说不定。但是，因为没人在森林里见过鵺的关系，所以应该可以认定它平时都是在空中生活吧。

由于它多半停留在空中，所以，鵺并不会做类似咬啮之类的对人类直接进行攻击的举动。然而鵺会为人心带来恐怖与不安。当鵺驾着黑云出现之时，它一定会停留在人类居住的房屋上空。



这样一来，房屋的拥有者就会感到一种难以言喻的恐怖，情况如果严重的话，甚至有可能会因此而一病不起。或许鵺的叫声中含有会让人类发狂的特殊音波吧。鵺会这样一再出现，直到被它锁定的人彻底死亡为止。不过，鵺并没有不死之身，身体能力也并非特别强大，只要使用弓箭或是手枪之类射程较远的武器就可以将其赶走它了。

佩迦萨斯 Pegasus



脊椎怪兽、哺乳类，合成兽型、佩迦萨斯
肩高 1.7m、草食性

运送闪电的美丽天马

佩迦萨斯诞生于希腊，这只怪兽的外形是一匹拥有着鸟类羽翼的白马，它可以用背上的翅膀在天空中自由飞翔。根据传说，在侍奉天界之神的众多马匹中，其实也有不少的匹马拥有着翅膀的。

佩迦萨斯侍奉天界众神的马匹中，长有翅膀的天马之一，根据希腊的古老传说，佩迦萨斯是英雄帕休斯（Perseus）斩下怪物美杜莎（Medusa，戈尔冈女妖之一）的头时，从那个伤口中诞生的。听起来会感觉到非常的奇怪，不过，或许所有侍奉众神的马都是以类似的奇怪方式诞生的也说不定呢。

在天界，佩迦萨斯的任务是护送闪电。由于闪电在瞬间就会从空中打到地上的关系，所有，佩迦萨斯的速度应该也和闪电一样快才是。

在有没任务的时候，佩迦萨斯常常会为了饮用泉水而降临大地。一旦看到它，无论什么人都会想要尝试着骑乘它。但是，据说人类是无法随心驾驭佩迦萨斯的，只有被神选中的特殊人物才有可能成功。

不过，即使是被神所选中的特殊人物，要是因此而心怀傲慢的话，也将会当场失去这份特殊的荣耀。要是此时佩迦萨斯正好在空中飞翔的话可就糟糕了，因为佩迦萨斯会开始失控，直到把原来骑在它背上的人甩下去才会罢休。 □文/零羽

太空怪鱼的秘密

——探究《DARIUS》系列的二十年历程

上期为大家介绍了《太空怪鱼》系列的诞生背景和“三画面”的基本理念，这部因时代形势而被打造出的异类作品能延续到今天也算是一段传奇。本次，就让我们了解一下这部震动了当年街机厅，带来变革性要素的系列初代的原貌吧。

系列的开端

名为“银鹰”的自机拥有对空攻击和对地攻击两套火力，并持有防御敌人子弹的防护罩，各种各样的武装都有着专门的力量玉来阶段性提升各自的威力性能，对空是红色，对地是绿色，防护罩则是蓝色，很容易分辨。对空攻击以最初的导弹为起点，相继吃满8个红玉会逐渐进化为贯通敌人的激光、贯穿墙壁的光炮等强力武器，对地攻击则会由只能向斜下发射的炸弹，升级为向上、下两方向射出的双雷、向前后上下多方向开火的多重导弹，防护罩也会以原始、超级、大型逐渐逐渐提升性能，到最高时甚至撞到墙壁都会被弹开，防护性能一流。而且，每个阶段也有着0–7不同的等级，如果不小心死掉一次的话，复活时会保留当前的阶段，但但等级会回到最初的水平，比如激光就会回到最开始升到激光时的火力水准。如此这般，《太空怪鱼》开创了很多横版射击游戏的先河要素。

何为“弹切”？

拥有如此强力武装的“银鹰”，玩家用起来却并不是那么轻松的，因为“三画面”的宽广空间，自己射出的子弹在画面内滞留的时间也变得很长，从画面左边射到画面右边消失，所需要的时间是通常的画面的三倍，但同画面内允许出现的子弹数量是有限的，如果达到这个上限自机就不能再射出子弹了，也就是说，如果躲在画面左边无限制的胡乱射击的话，很快就会因为弹数限制而变得不能再开枪。因此玩家必须有意识的把自机往右方靠一下，准确瞄准每个敌人有效的射击，令子弹快速击中敌人再快速从画面中消失，预先读准敌人的位置也是很有必要的。不过最麻烦的还要数敌人的子弹，很多敌人发射的子弹都是像针一样细小的激光，数量又多射速又慢，从画面右方射到左边非常花时间，造成同屏的子弹数很快就会饱和，自机就射不出子弹了，加上BOSS的体力又非常高，时间拖久了难度自然变得很高。有玩家因此就采取了“故意不提升火力”的方式来尽量避免这种子弹限制的问题，故意不吃红玉让自机的火力保持在一定水准以下，比如三连发导弹，火力虽然猛但射多了就容易弹切，保持一发一发的射就没有问题，被系统所迫如此来游戏确实是蛮辛苦的一件事。



多线式关卡

游戏中全部的舞台共分出了26个不同的关卡，以A——Z为顺序分布在7个大舞台中，用分支路线的形式让玩家自由选择攻略，这种“选择分支”



也是《太空怪鱼》系列一直贯穿下来的一个遗传因子，把每个大关打穿后，都会让玩家选择接下来的攻关路线，根据路线的不同，每次游戏都会产生不一样的乐趣。不同的路线对应的关卡难度各有不同，有对应新手的简单路线，有对应中级玩家的普通路线，有对应高手的超高难度路线，任何水平层次的玩家都能找到适合自己的关卡来玩。

每大关的最后，会有海洋生物形态的巨大战舰作为BOSS登场，有鱼，有虾，有海螺，还有海马一样的造型，共有11种。不仅仅是个头大，这些BOSS身上很多部位都是可以破坏的，鳍、须、鳞片等部件都能将之破坏解体。其中，镇守Z关卡的最终BOSS更是拥有压倒性的体型和强大的火力，与其战斗就像狩猎一头鲸鱼一样震撼刺激，至今提起《太空怪鱼》系列，不少人仍然会回忆起那段“狩猎鲸鱼”的传说。 □文/翅膀

白金俱乐部 VOL.02

《TRINE》三位一体

这款游戏是现在较为罕见的传统横卷轴过关类的平台游戏，因为其唯美精致的画面表现、自然细致的物理效果的表现加上巧妙的关卡设计，使其获得本年度E3展最佳作品。

法师、战士、弓箭手这三个经典职业的巧妙组合，使这款平台跳跃游戏多了很多的运用变化，通篇虽然需要动脑筋解谜的机关并不是很多，但要求玩家活用三人特性组合而成的打法变化却是相当丰富的。更为重要的是，作为一款PSN上的迷你游戏，《TRINE》还加载有白金奖杯，这在纯粹PSN下载游戏中非常罕见（除此之外，至今为止纯下载psn游戏对应白金奖杯的只有《使命召唤 经典版（一代）》和《大家一起来洞穴探险》两款）。

奇幻的异界冒险，加上丰富的奖杯之旅（该作6铜杯、23银杯、3金杯），同时较为低廉的购入价格，应该成为奖杯饭追求白金的性价比首选之作。不过需要提醒的是，获得这个白金需要的是不一般的耐心和观察力哦。

金杯 Master Collector

收集游戏中全部绿色经验瓶

这个金杯几乎是白金之旅的全部内容，有很多玩家最后放弃《Trine》的白金也是因为某些关卡实在找不到遗漏的寥寥几个绿瓶。每关一般都有20个以上的绿瓶，大部分都在视野可及的明显位置，但是有那么几个绿瓶的位置确实非常的“恶毒”。水底下用战士的铁锤砸开隐藏的木板、升降机极速下降过程中跳跃至岩壁挡住的暗道、火池或毒气沼泽中隐藏着的瓶子、天花板上需用法师搭建平台并移开巨石下藏着的瓶子……看了这些，你就会明白了。简单的地毯式搜索是难以做到完全收集的，闯关过程中还必须养成随处敲敲打打的“恶习”……

银杯 Better Than Developers

以最高难度不丢一命通过最后一关

这一关非常令人意外，气势十足的死神并没有带来最后一战，你需要做的就是牢记他放下的各种障碍和机关。最后阶段有普通敌人出现后，如果行动迅速，以法师画出的铁条和三角魔方，第一时间跳上祭坛即可通过。选用弓箭手来挑战这个奖杯相对较为容易，有些地方可以用绳索直接拉到较高的位置而躲过障碍。但由于这款作品突出的物理特效，有时一个微乎其微的操作失误就容易让你前功尽弃，所以一定要有充分的耐心，不要急躁，背熟前进的路线后来挑战这个奖杯。

铜杯 Tripleshot

一箭同时射杀三个怪物

实际上这是个毫无难度的奖杯。随着装备和秘宝的获得，弓箭手到后期能够同时发出三支箭，将较多的骷髅怪吸引到自己身边，随后以不蓄力的方式朝空中射一箭，很快就能解了这个奖杯。

银杯 What a view

以不低于十二件法师创造的物品搭成一个金字塔，令法师站于塔顶并且不能倒塌

首先要确认将所有增加方块和铁条上限的物品都给法师装备上，然后照着一个方块一根铁条的次序堆放，铁条从下至上逐渐缩短以留出跳跃的位置，跳上顶端即可解除奖杯。千万不要被奖杯解释的字面意思误导，试图搭建出完美的金字塔型来，不然就会和笔者一样，浪费大把时间在这个奖杯上。

银杯 Master Ninja

朝着同一个方向用绳索摆荡五次

在一些有着较长悬梯桥的关卡来尝试，在桥下向同一个方向抛出绳索并跳跃，需要注意的是必须一次摆荡至较高位置再跳出才计算为成功次数，直接连续抛绳跳跃是不算的。推荐地点为十一关（或许记忆有误？）有毒气沼泽的长桥，跳跃时注意不要落入沼泽。最稳妥的办法是用法师画一个魔方三角放在在两段长桥中间，如此即可轻松达到要求。

银杯 The cool way（隐藏）

在同一关中分别用法师物品、弓箭手摆荡、战士跳跃重压杀死三个敌人。

法师物品是指空中画一个方块，下落压死怪物。以这个技能同时还可以解除另一个奖杯，也是空中画一个大方快，同时压死三个骷髅即可。

□文/Silence



↑虽然游戏整体流程略显枯燥，但作为奖杯神作还是值得入手的。

vol.23 电玩阴谋论

PS4携手英特尔？

“富不过三代”——这句话曾经被用来形容任天堂的家用机时代，没想到的是，这句至理名言不但在任天堂身上灵验过，如今也在索尼身上灵验了。与PS家族前两位问鼎王者的兄长相比，PS3的日子绝对算不上好过，也因此，关于其后续主机PS4的各种传言虽然时有时无，却总是吸引着玩家们的眼光。

继承CELL，你好我也好？

由索尼与IBM合作研发、宣称“能够模拟地球”的CELL芯片，其强大的硬件性能让人惊叹，即便是如今，能够充分利用PS3强大硬件能力的厂商仍旧寥寥无几。那么，作为后续主机PS4的CPU，是否还会继续使用CELL或者其加强版呢？

在08年底的时候索尼似乎确实是有此打算的，当时据日本权威媒体watch.impres报道，索尼官方正式确认正式开始了探讨PS4主机的研发。当时的大致方案，首先决定继承PS3巨大的投资遗产：由IBM开发的多媒体处理器CELL；另外继承PS3架构，以减少硬件的开发负担。如果这样的话，PS4的性能相对PS3来说可能不会有太大进步。性能大概是PS3的2.X倍左右。重点是“吸取本世代的教训，最早推出下一代主机”。

如果真打算要在2011年推出新主机，那么继续使用CELL是开发新主机的捷径之一。CELL从开发时候起，就不只是面向游戏机，它涵盖了更为广阔的产品线。CELL的开发费在PS3时代不可能偿还，要经过多个世代才可能还清。PS4的CELL核心如果要进行改进，那也比开发一颗全新的CPU费用要少得多，可以在不改变基本构造下，只通过增加核心就可以提高性能。PS3的开发套件也使得开发商非常的头疼，如果PS4继续采用CELL，将有利于开发商活用在PS3学到的知识，而SCE在开发套件的开发上面也不用从头做起。

抛弃CELL、抛弃IBM！

上面这个方案，虽然不大符合索尼一贯的先驱作风，但考虑到PS3时代的相对不景气，其实也是一个挺务实的计划。不过，如今来看，索尼还是准备继续冲锋在前了。

计划跟不上变化，09年11月底，IBM明确表示将终止对CELL处理器的继续研发，不过对PS3的技术支持将在合同期限内继续。索尼内部也表示，考虑到CELL加强版的性能也不足以满足对PS4的预期，所以PS4的核心处理芯片很有可能放弃CELL，而是改为自行研发多核处理器。这一项目对相关研发人员而言挑战不小。除了多核心Cell处理器外，PS4游戏机还有望与任天堂新一代Wii游戏机一样配置英特尔独立显卡Larrabee。虽然英特尔早前曾表示要无限期推迟发布Larrabee显卡的时间，但Larrabee研发项目却未被取消，研发人员也依然在继续努力。

携手英特尔，一箭双雕

关于英特尔的Larrabee计划，这里倒是需要说明一下，该项目最初是作为CPU王者的英特尔试图在GPU市场与Nvidia以及AMD分一杯羹的产物，09年年底的时候陷入了无限期延期的状态。单就这个计划本身都足以写出一篇很精彩的阴谋论分析文章来，不过这次我们就不再赘述了。简单来讲，如果索尼的PS4在GPU方面放弃如今的合作伙伴Nvidia，而是转而与英特尔合作的话，那么传说中的“多核处理器”就确实是上佳的选择。

一方面，多核CPU的架构方式可以很大程度的提高CPU的运算性能；另一方面，多核CPU的架构可以更好的融合Larrabee。从近一年多的全球高性能计算技术趋势看，CPU+GPU的异构形式在提升高性能计算速度上的效果异常明显，但这种异构的瓶颈还是在于CPU与GPU不同指令集的编译和通信之间。这意味着同属于X86指令集的英特任的CPU和Larrabee的结合的效率会高于目前CPU+GPU的组合。如果索尼能在研发多核CPU时与英特尔合作，那么基于同样指令集的CPU和协处理器的方式绝对比单纯的不同指令集的CPU+GPU具有更大的提升和发展空间。

PS3时代，作为CPU的CELL是由索尼与IBM合作研发，GPU则是由Nvidia提供；那么，如果上述传闻属实，PS4的CPU由索尼与英特尔合作研发，作为GPU的Larrabee也有英特尔研发，不管是CPU+GPU的组合方式，还是直接将其并入多核CPU，对于成本的节省以及性能的提高都将大有帮助。 □文/北斗



高达VS高达 NP

——机体性能实战解读

本次为大家解读《新机动战记高达W》中的两台格斗机，同样都是派生技丰富的类型，华丽的连续技和强横的格斗伤害让它们在一对一的战斗中大放异彩，熟练上手后它们会让你爱不释手的。

双头龙

W的几架机体没有一架是弱的，特别是格斗一个赛一个强，张五飞的这台双头龙更是有着远超很多3000机的格斗性能，而且招式非常华丽多样化。

首先是此机的特射，龙爪飞出去抓住对手的擒拿技，飞出本身可按方向键转弯追踪，抓住后可以接的派生有：1，接射击，连打用龙爪追加攻击，收招最快的一种。2，接格斗，把对手拉过来踢击，踢倒收尾。3，接副射，拉过来用光叉插住扔飞。4，接特射，把对手拉过来用龙爪连续追打，最后一掌推飞，非常华丽，伤害大，但追打时机体原地不动，容易被打断。5，接特格，拉过来后光叉连续回旋斩，伤害很高，破绽也比特射小很多。这些派生都可以在特射后直接连出，但特射本身硬直很大，可以在普格、横格中接特射，然后再接派生，如普格3段、特射、特格，或横格两段、特射、特格。追求伤害的话更可配合ND来连，如格斗两段、特射、格斗拉过来一段、ND、格斗三段，伤害接近300，有非常多的连法，可以自行开发。除了特射外，后格同样可以接在其他格斗之后派生，即把特射换成后格来连段，因为后格本身动作中机体是移动的，所以硬直要小得多。后格本身也能接特射、副射等招式，不过要接特射之后的派生就只能直接出后格连，普格/横格之后连后格斗再连特射的话对手就倒地了，无法形成多重派生。



双头龙的射击在中距离有很强的牵制力，命中强制倒地，伤害也不低，和枪类射击同样可以用ND取消形成连击，在靠近对手过程中是很好用的中距离技，但要注意爪子缩回来后才能出下一次攻击，及时用ND取消掉。CS射击可以同时锁定两个目标，硬直较大但射角相当优秀，中近距离混战时能收到不错的效果。副射的光叉回旋镖远距离牵制不错，中近距离最好别用，硬直太大，或者接在格斗派生中使用。

艾比安

本机无任何射击技，完全是纯格斗机，但和其他主打格斗的机体不同的是，本机的招式绝大多数都在各种派生技中，一键格斗的伤害极小，但连续技的伤害全机顶尖，对操作要求很高的一台机体。

艾比安的格斗特点是所有格斗都能无需ND相互派生，包括射击键的鞭子，没有任何限制，比如横格左右交互连击直到对手倒地为止，最多可达10段之多。在这之间又可以连以种类繁多的派生技，艾比安的招式都在这些格斗之后的派生技中。总共有：1，接副射，鞭子上挑，和普通的副射一样。2，接前副射，光剑连续突，连打可追加HIT，伤害随HIT数增加。3，接横副射，两断回旋踢，伤害不大，收招快。4，接后副射，光剑回旋斩，比较实用的一招。5，普格/横格接特格，用鞭子定住对手后连续一闪，之后爆炸，极其帅气，但收招时BOOST槽会减空无法ND取消，硬直超大，多人战时慎用。6，前格接特格，类似“天马回旋碎击拳”的招式，抓住对手上升再急速下降，同样收招时有无法取消的超大硬直。7，后格接特格，鞭子定住对手后纵向连续回旋斩，华丽伤害也大，收招时同样无法取消。以上这些派生技均可在格斗的任意段内派生，在对手DOWN值允许的条件下能做到最大伤害的连段，总之一句话，只要操作熟练，怎么连都可以。连续技的伤害多在270以上，有的甚至超过320。



艾比安的援护是召唤机动木偶比路格2的防御技，它会主动到艾比安的前方用护罩抵挡光枪之类的一般射击，用来做接近敌人时的防护比较实用，但它不能档格斗，也不能档照射，且防护角度有限，不要过于依赖。 □文/翅膀

声の魂 水树奈奈

——闲谈《无限边境EXCEED》

NDS机战新作《无限边境EXCEED》已于2月25日发售，作为系列的优良传统，本作聘请了非常豪华的声优阵容献声演出。其中贵为新作女主角ネージュ声优的水树奈奈吸引了最多的目光，这位时下当红的女星级声优究竟如何看待游戏呢？且往下看——

——2月25日发售的NDS游戏《无限边境 EXCEED》中，水树小姐担当了女主角ネージュ的声优，而作品的且主题曲也是由水树小姐演唱的。可否谈下对于饰演ネージュ这个角色的感想呢？

水树奈奈（以下简称水树） 给ネージュ这个角色配音的过程是非常愉快的啊，虽然她表面上说起话来文质彬彬的，但她其实是个非常开朗、富有个性的女孩子。说起《机战系列》，那应该就是热血的战斗演出！所以在录音的过程中一直都在不停的尖叫着呢（笑）。



——可否介绍一下游戏主题曲《UNCHAIN∞WORLD》呢？

水树 联系到“无限边境”这个游戏标题，和“无限”这个词给人的印象，以及针对游戏的世界观写出的歌词，最后做出的歌曲自然是非常热血的（笑）！这样一首热血又充满灵魂的歌曲，我非常想在演唱会上与大家一起分享，一起欢声跳跃起来（笑）！

——水树小姐平时都玩什么游戏呢？

水树 自己有出演的游戏是一定会去玩的，虽然喜欢玩游戏是从小时候就开始的，不过好象没有多少能通关的样子……虽然确实喜欢玩游戏，但真的很苦手啊（笑）！

——那么顺带问一下，喜欢玩什么类型的游戏呢？

水树 喜欢玩RPG哦。不过是不是可以说没有玩动作游戏的能力呢（笑）？听说这次的《无限边境 EXCEED》对动作性要求挺高的，我想先好好请教下攻略方法再去玩！虽然还是有些担心是否能顺利玩下去，不过因为是任天堂DS，可以随时随地边走边玩，所以这次想好好的挑战一回！如果实在不行的话，那就叫谁谁谁来帮忙过一下好了（笑）。

——游戏还是自己玩的更好些，不过也并不都是这样的吧？

水树 从FC的时候开始就是这样了，经常在别人打游戏的时候在旁边观看，以前一直觉得游戏玩的好的男生很帅的说（笑）！困难的游戏自己也去试着尝试过，不过最后真的是确认了那到底有多难……之后还是交给玩得好的朋友们了！我就是在旁边帮忙出主意的类型（笑）。不过那也是非常有趣的。

——最后请谈一下今年的目标和期望吧！

水树 今年是由连续两个月的单曲发行开始的，之后就是live tour，今年开头就是“推啊推啊”的（笑）。今年是我CD出道的10周年，歌手活动自然少不了，同时也很珍惜作为声优与各种各样角色的相识。而且想取得更大的进步！为了这一年能过得精彩而努力！

明星级声优歌手

水树奈奈，本名近藤奈奈，1980年1月21日生人，出生在日本爱媛县新居滨市。学生时代一直都是以歌手为目标进行歌唱方面的学习，工作后在事务的建议下改行做了声优，不过依然坚持着唱歌方面的发展，在配音工作之余积极参加各种音乐领域的活动，2000年推出自己的第一张单曲，并加盟King Records，开始每年在全国各地举行巡回演唱会。从2005年开始，先后在日本武道馆、横滨体育馆、崎玉超级体育馆以及国立代代木竞技场举办个人演唱会，成为极少数在这些顶尖场馆登台演出的声优。2009年第一次在“NHK红白歌手战”中出场，博得了极大的人气。在日本声优界中，可以说是与坂本真绫齐名的专业歌手级明星。



□文/翅膀

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	800 天津报价
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2350 广州报价	1800 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2350 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400 山东报价	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年3月15日。本版广告联系电话：010–64472729转401

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1100元 ★PSP3000：1280元 ★NDSL：800元
★NDSI：1220元 ★PS2 9万系：780元 ★120GB薄版PS3：2180元
★XB360（双65纳米)：1720元 ★PSP GO：1590元 ★Wii：1420元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025–83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7–2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010–64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均为真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店址仅广安门一家，其余同名店铺均为仿冒，请消费者谨防上当。
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司现有PS3、360、PSP、PS2等各种正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！
★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2350元
★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1500元
★PSP2000经济套装(V3主板）：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1200元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1350元（+50换8G棒）
★PSP1000套机：主机+电源+电池+说明书+耳机线控+包+挂绳+膜+数据线+4G棒+游戏：950元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1750元
★精英版XBOX360(双65纳米):主机+电源+色差线+手柄+120G硬盘+一张正版游戏:2300元
★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：870元
本公司经营各种游戏机配件，价格低廉，如需要请来电咨询！★PSP配件：大容量外挂电池、铝盒、摄像头、GPS、内存卡、硅胶套、EVA包等。★360配件:手柄、风扇、硬盘、高清线、无线网卡、摄像头等。
★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：990元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1300元
★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1390元
★NDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：870元
★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：730元（颜色齐全）
★NDSiLL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+游戏+说明书+包：1630元
★PSP经典游戏合集20张：130元 ★PSP新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元 ★PSP最新电视剧十张：80元（蜗居、败犬女王、我的亿万面包等）★PSP最新超清晰电影合集10张：80元（孔子、锦衣卫、邻家特工等）★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）
★电话 010–63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C
★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

《伊苏》古代世界的解读——
揭开古老而又神密的世界观

《伊苏》系列是日本老牌电子游戏公司——"Falcom"所制作的一套动作角色扮演游戏（ARPG）系列。系列的首作于1987年在NEC PC-8801上推出，后来陆续移植到MSX2、Sega Master System、Sega Genesis（Mega Drive）、SNES（SFC）、PC、PlayStation 2、PC Engine/TurboGrafx 16 CD-ROM、PlayStation Portable（PSP）和手机等各种系统平台上。

《伊苏》系列一直以它特有的清新唯美风格而著称。在系列漫长的发展过程中也积累了相当多的FANS群体，在本系列诞生后20余年的现在，以及次时代平台成为主流的今天，《伊苏》系列无疑是一缕清新的风。 □文/桔梗

远在艾雷西亚大陆诸国崛起的数千年之前，在大陆海岸的彼岸有一个先进的国度艾鲁迪恩存在着，在艾雷西亚诸古代文献中，均称其为"众神之国"。其居民炼制一种被称为艾玫拉司的矿物，该矿物变化莫测，可以制成削铁如泥的武器，也可以制成薄如蝉翼的轻纱。在这个国度里，人们利用这种有力量的矿物为自己制造了翅膀，得以翱翔天际，因此该国度在古代文献中被称为"有翼人国度"、"有翼人文明"也不足为奇了。

黑色的艾玫拉司代表力量与混沌，白色的艾玫拉司代表神圣与控制。因此，拥有强大力量的神具都是用黑色艾玫拉司锻造的——黑珍珠、纳比斯汀的方舟就是其中的佼佼者。而控制这种强大力量的神具，就是有翼人身上那对白色的双翼。

有翼人或许也有他们的神灵——或者他们愿意这样称呼他们的领袖以及国王——都已不可考，或许一般的有翼人仅仅只是拥有艾玫拉司翅膀而已。而远渡大洋而来的战士杰诺斯，即便是有翼人的使者，但究竟是有翼人？还是获得了有翼人力量的人类？我们不得而知（FALCOM官方并未给出详细答案，一切都是未知数）。在封印加尔巴兰之后留下杰诺斯之剑以及精灵的力量（请参照《伊苏・菲尔盖纳的誓约》中刀疤男口述的杰诺斯神话）便消失无踪。

真正将有翼人文明延续下来的，当推伊苏古国的两位创始女神——蕾雅与菲娜。相信接触伊苏游戏已久的朋友一定对她们有深刻的印象。她们几乎将古代伊苏国建成另一个有翼人的国度。女神制造了魔力之源黑珍珠，使伊苏国内蒸蒸日上。魔法师与僧侣使用魔法而没有法力的限制，使伊苏的魔法文明蓬勃发展，能够创造各种奇迹，最终使伊苏——确切说是以萨尔蒙神殿为中心的伊苏古国，成为了艾雷西亚大陆的文明中心。

女神的另外一大创举就是将当地的银矿石艾玫拉司化（当然这也是黑珍珠的功劳），该矿石被取名为"克莱里亚"，用以锻造高强度的武器及轻便强韧的铠甲，在诸国中声誉颇高，后来克莱里亚被广泛地使用于军事、经济等诸多方面，开采量大增，同样因为克莱里亚的开采带来的物流，加强了与邻国的经济联系，使伊苏地区世代繁盛。

但是因为一个原因，使地面上伊苏王国的历史中

关于《伊苏》故事700年前后的种种联系

Ⅰ：700年前，留在大地上的神官血脉有托霸家（尤妮卡）、法克特家（尤格）、洁玛家（黎格）。700年后在埃斯塔里亚大地上指引亚特鲁・克里斯汀的的莎拉、洁瓦为托霸的后代；吟游诗人卢达为洁玛的后代；达姆之塔的主人达尔克是法克特的后代。

Ⅱ：伊苏之书的作者分别是六位神官，分别是司掌"力"的托霸、司掌"心"的法克特、司掌"大地"的哈达尔、司掌"光"的达比、司掌"时"的梅萨、司掌"智慧"的洁玛。总编撰者是当时的心之神官托尔・法克特。关于伊苏2里的"托尔圣域"：其实托尔圣域是在神殿建好时便存在的，但托尔・法克特是在此百年之后才出生的，所以圣域的名字和托尔其人没有直接联系。

Ⅲ：克莱里亚在亚特鲁・克里斯汀的时代被称为"艾斯塔里亚银"，所以亚特鲁得到700年前托尔的佩剑的时候，都称其为"银剑"。

Ⅳ：达姆之塔原本并没有名字，只是叫"塔"而已。因达姆的出现，后人为其命名为"达姆之塔"。

关于世界观的深层次解读——

断，飞上了天空。

如此强大的伊苏王国，为什么会在一夜之间飞上天空从此隔绝于地面的关系呢？且看下回分解。

自黑珍珠被创造出来的时候开始，伊苏过的周边经常有不明的生物出没。该生物的形状奇异，相貌丑恶，并且拥有人类所没有的力量，偶尔会袭击人类的村庄及城镇，造成伤亡。伊苏国的高层当时并没有给予足够重视，认为只是一些寻常的怪物，况且这种怪物力量也不是太强，只需要人类团结起来组成军队，并利用强大的魔法支援，战胜他们是轻而易举的事情。

当然，灾难只是刚刚开始。

随着黑珍珠的广泛使用，人类的私欲也膨胀得越来越快，尤其在激活了克雷利亚矿石之后，人类为了争夺这种矿石爆发了战争。伊苏古国凭借其强大的军事力量捍卫了国土，同时因为蕾亚和菲娜的极力周旋，诸国之间的战争乃止。但是好景不长，在诸国战争结束之后不久，有大群不明的魔物出现在伊苏国的边境，展开了对伊苏的大规模侵略，即史书上所载“伊苏国大侵攻”。

战争伊始，伊苏国因为拥有强大的魔法力量，并有魔力之源黑珍珠相助，所以在战场上立于不败之地。萨尔蒙魔导师团及骑兵团多次奔赴边境作战，取得极大的战果，并保护了克莱里亚的矿脉。但随着战争的不断深入，伊苏国的高层六神官逐渐发现魔物们之所以疯狂进攻伊苏王国，是因为克莱里亚的存在。克莱里亚矿石蕴含着极强的魔力，对魔物而言是极大的诱惑。然而，两位女神所看见的并不止如此，真正导致伊苏遭受侵略的祸首，正是伊苏的立国之本——黑珍珠。

前面也提到过，黑珍珠乃是黑色艾玫拉司的产物，可以说是最强力量的集合。在黑艾玫拉司之上的只有白艾玫拉司，其余颜色的艾玫拉司都是受黑艾玫拉司吸引及控制的。而魔物本身，就是黑珍珠能量消耗后的残渣——灰艾玫拉司的产物。这种灰色的艾玫拉司集中了人类的贪欲及黑珍珠残留的魔力，产生的魔物虽然不具有高度的智慧，但是有很强的力量及破坏欲。这种力量和破坏欲随着黑珍珠的使用次数的增加而增强，终于到了不可收拾的地步。

在将克莱里亚封入地底之后，女神发现，只要伊苏国继续使用黑珍珠，侵略就不会停止。于是女神做了一个决定——最后一次使用黑珍珠的魔力，让伊苏国升上天空，这个举动让魔物们的进攻为之一窒。在众人欢声雀跃庆祝胜利以及感谢女神的恩惠的时候，两位女神却和黑珍珠一起不知所踪。

在地上，魔物们为了进攻天空上的伊苏古国，开始建造巨塔，侵略的危机并没有消失……

女神究竟去了哪里，侵略战争的结果又是怎样的呢？于是就有了《伊苏·起源》（YS Origin）中的故事。从里面可以知道，幕后黑手其实是女神执政时代的心之神官、大魔导士该隐·法克特，由于沉迷力量而背叛女神和伊苏，最终的目的是为了得到黑珍珠并将其完全解放。幸运的是，他的阴谋在两位女神、自己儿子托尔·法克特以及女神搜索队的抗击之下全盘失败。但老法克特不甘于失败，将黑珍珠纳入自己的身体，化身为巨大的魔物——达姆（Dahm），而考验伊苏古国的最后一场战斗亦就此展开……

达姆最终消失于克莱里亚剑的神圣光芒之中，然而达姆的灵魂却成为黑珍珠的一部分，为了抑制住狂暴的黑珍珠，女神只有动用自己所有的力量，让白色艾玫拉司双翼变成黑珍珠的封印，而自己的真身也因消耗力量过多，化为白色艾玫拉司雕像。

尤妮卡·托霸、尤格·法克特以及部分搜索队成员最终选择了留在地面看护着已经化为石像的女神以及黑珍珠，托尔·法克特为了主持大政而和搜索队其他队员返回天空神殿。后来托尔及其余五神官（托尔继任“心”之神官）共同撰写了记载伊苏大侵攻历史的六本典籍，被后世称为“伊苏之书”。

托尔所使用的那把克莱里亚剑，矗立于罗坦之树中弟弟的根部，成为永远的道标……直到700年后，一位红发少年冒险者再次造访艾斯塔里亚和天空神殿萨尔蒙，700年前的一切，成为700年后新一轮命运之环的契机……

人们对于《伊苏》系列存在的几点误解——

1.很多人认为，YSO（伊苏：起源）之前的作品中主角亚特鲁是一言不发的。这是一个大大的误解，因为大家可以参考一下伊苏3（sfc版），主角的话也不少。当然，伊苏3并没有官方版。其实官方版亚特鲁唯一的一句话是伊苏2结局时，菲娜离开时，亚特鲁说了一声“菲娜”。

2.许多玩家认为《伊苏6：纳比斯汀的方舟》中有个"EASY"级别，其实这个是不存在的。三个级别是Normal、Hard和Nightmare（噩梦）。

3.许多玩家认为伊苏6是从PS上移植而来。其实并非如此，准确地说PS上的版本才是移植的。

4.有的人总是把《伊苏F》叫作《伊苏7》，其实这样叫是不准确的。因为《伊苏F》跟《伊苏3》剧情上差别不大，本质上就是《伊苏3》的重制版，所以它并不能算作一代新的游戏。

5 真正的伊苏7已在2009年9月17日发布。同样，也不能把伊苏O叫做伊苏8。

6 .网上出现过这样一个名字《永远的伊苏9：流浪者A的宿命》，其实那是“永远的耶稣”，是EGO的一款GALGAME，和Falcom一点关系都没有。

关于伊苏系列的发展历程。

作为“日式ARPG的始祖”，Falcom的《Ys》（国内通译《伊苏》、《伊苏国》）系列将Falcom推向了游戏事业辉煌的巅峰。Falcom真正意义上的“黄金期”很大程度上是靠Ys系列撑起的半边天。

I 伊苏 失落的伊苏古国 序

1987年6月 Ys1—Ancient Ys vanished omen（PC）

为古老的“伊苏国”传说所执着的红发的少年冒险家 亚特鲁.克里斯丁 穿越被结界阻挡的海域来到伊苏旧址——艾斯塔里亚，并与失忆女子菲娜和吟游诗人蕾雅相识。受占卜师莎拉的指引，亚特鲁开始收集传说中的六本“伊苏之书”，在魔兽频繁出没的艾斯塔里亚踏上了冒险旅程……

由桥本昌哉担任游戏原案的Ys一经问世便吸引了无数游戏爱好者。当然，PC游戏史上关于Ys的记载决非“爱好者众多”这么简单：1987年，Ys的诞生创造了日式ARPG的经典。

Ys以“亲和力”为核心所传达的是一种崭新的游戏理念：不再强调游戏操作的难度，但仍保持紧张刺激的操作性；游戏画面朴实清新；剧情长度恰到好处；系统参数简明扼要；存档设定体贴周到；音乐和战斗系统突破窠臼……游戏处处站在玩家的立场上着想，同时将游戏趣味性充分体现。这对于当时以高难度标榜可玩性，以大容量华丽画面和气势宏大的故事情节标榜品质的游戏风潮而言是一次立场鲜明的挑战。

PC版Ys的地位已是如此，移植家用机后Ys更是盛誉满载。FC、MD、SFC、PC-E、SS……直至近年的PS2版，Ys各种移植版充分发挥了家用机优势，不仅知名度更上一层，受众市场也被开拓得更广。

II 伊苏2 失落的伊苏古国 终章

1988年4月 Ys2—Ancient Ys vanished the final chapter（PC）

集齐六本“伊苏之书”的亚特鲁被强大的力量传送至空中大陆——古伊苏国。被明朗的村中少女莉莉娅救助后，亚特鲁在空中大陆展开了新一轮冒险。菲娜与蕾雅的身份居然是创立伊苏的双生女神！而古伊苏国、六神官与“黑珍珠”的历史也逐渐浮出水面……

Ys2的诞生获得了压倒性的成功。各种PC游戏奖项几乎拿了个遍，人气如滚雪球般越来越旺，跟风游戏也纷纷登场。Falcom的黄金期至此达到高潮，公司上下也对系列新作的方向有了新的把握。

除了沿袭Ys1的优雅风格和游戏系统，Ys2还添加了魔法元素和更多游戏场景，丰富了游戏操作性，并成功呼应前作构架起完整的Ys世界观，使史诗般的故事背景一览无余。游戏配乐更是联合前作一起被奉为经典。

由此，Ys前两部作可谓珠联璧合，缺一不可。上文提到的PC-E移植版就是1+2合集。由Hudson制作发行的PC-E版，以强大的感官表现力使Ys魅力大增，被称为Ys移植版本的“最高杰作”。

III 伊苏3 来自伊苏的冒险者

1988年7月 Ys3—Wanderers From Ys（PC）

Ys3是一部外传性质作品，游戏风格完全跳出前两代Ys的模式：画面由俯视地图改为横轴移动，战斗系统加入多种动作元素。尽管操作性的丰富和横轴画面的细致表现都是Ys3的亮点，但系统改革和风格转型却造成了玩家评价的两极分化局面，且世界观和情节设定相较前作也显得感染力不足。换言之，Ys3革命并未成功。

小八卦：据说Ys3的程序部分是由Falcom本社的SORCERIAN（七星魔法使，横轴ARPG游戏）制作小组负责开发的。大概可以解释风格差异的根由。

IV 伊苏4 伊苏的黎明

1993年12月 Ys 4—The Dawn of Ys（PC-E）

本作承顺Ys前两部的故事情节，继续讲述亚特鲁离开艾斯塔里亚来到赛尔赛塔（音译）地区，为了揭开给当地带来繁荣的“太阳的假面”之谜而展开的冒险。

Ys4大概是目前全系列中经历最曲折的一部：当时Falcom计划将Ys4投入家用机市场，并决定在SFC、PC-E、MD叁个热门主机上同时推出，于是只做了Ys4的游戏原案，将游戏本体交由其它几家公司来制作。这样大胆的企划即使今天也没有哪家公司敢尝试。最终MD版中途停止开发，顺利发行的只有Tonkin house的SFC版和Hudson的PC-E版。由于Falcom主动放权，两家公司都在各自的Ys4中做了自我发挥，SFC版还能基本忠实于Falcom原案，而PC-E版的剧情就与原案产生了诸多矛盾。虽说PC-E版东家是有名的Hudson，不仅游戏感官效果上乘，制作阵容也相当豪华，但Falcom的公认立场还是倾向于老老实实的SFC版。然而无论如何，Ys4至今仍处在没有原版的尴尬境地。

Ys4在系统方面重返Ys前两部的系统模式，情节大致承顺前两部，并对伊苏古国的世界观做了进一步解释

和延伸，但延伸世界观的剧情评价一般，甚至被戏称为“消化不良”。而当时各类大作纷纷搭乘PC-Engine和SFC的顺风车，与《最终幻想》、《圣剑传说》这些经典大作相比，Ys4明显的后劲不足。

V 伊苏5—失落的砂之都凯芬
1995年12月 Ys 5—Lost Kefin,Kingdom of Sand（SFC）

结束艾斯塔里亚冒险三年后，亚特鲁来到隐藏“幻之都”之谜的阿弗罗加(音译)大陆，为揭开消失于沙漠中的神秘古都之谜展开又一轮冒险……

Falcom针对SFC主机开发的第一部兼最后一部游戏。Ys5再次对故事风格和系统做了新的尝试，战斗系统融合了Ys3的动作模式并加入炼金魔法，配乐则是完全交响化，彻底颠覆前代的电声摇滚风格。Ys5的原案由“卡卡布之父”早川正担任，英传传说系列爱好者或许能从Ys5里感受到些许英传味。

VI 永远的伊苏
1998年4月 Ys 1 ETERNAL（PC）

90年代中后期，由于PC游戏市场遭受家用机强烈冲击，外加转战家用机市场战略失策，处于黄金期边缘的Falcom势头渐衰。1996年后Falcom抛弃了穷途末路的PC98市场，在新兴的Windows平台上接连复刻了叁部往日名作《新英雄传说》《七星魔法使》《Lord Monarch》，但由于过分拘泥于游戏原貌等原因，反响都很平淡，到了97年Falcom的运营已是相当萧条。这一年里Falcom背水一战，将10年前出品的《Ys1》移植至Windows平台，冠名为Ys Eternal（伊苏永恒版，国内通译“永远的伊苏”）。

吸取了前三部复刻版游戏的教训，YsE以全新面貌对初版Ys进行了再演绎，画面做到尽可能的细致，并大程度保留了Ys的“原味”。情节上作了部分补充修正，融合修订了各部Ys1移植版的情节和对白。在系统方面YsE大胆地沿用了最初版的“冲撞”战斗设定，不愧是秉承初版亲和力的“永恒版”复刻。此外，岩崎美奈子的优雅人设也为游戏增色不少。

VII 永远的伊苏2
2000年7月 Ys 2 ETERNAL（PC）

接应Ys1E的移植版。与前作相比，Ys2E的画面质感更上一层，虽然在故事方面没有过多补充，但大量地图的追加和细节的设定进一步完善了Ys的世界观。战斗系统的丰富性和界面亲和力都有加强，“冒险日志”的设计更是让人真切感受到Ys2E事无巨细的周到设定。由新海诚担任制作的OP动画也表现出几近完美的视觉效果。Eternal版的游戏音乐也被誉为Falcom Sound Team JDK在伊苏系列历史上的巅峰之作。Ys2E获得了高于前作的强烈反响，发售消息公布后在Falcom官网掀起了疯狂的预订热潮，上市后销量更是直冲而上，成为日本PC游戏史上最畅销的游戏之一。

VIII 伊苏1&2完全版
2001年6月 Ys 1&2 COMPLETE（PC）

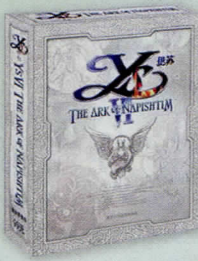
YsComplete版集合了获得较大成功的YsE两部作品，并将Ys1E部分的画面质量提升至Ys2E的水平，同时再次由新海诚操刀为Ys1E部分重制了更具感官震撼的精彩OP动画。但这部“完全版”仅是将两部作品单纯地绑在一起，并未在剧情整合或新元素方面作任何文章，导致爱好者眼中的“Ys1&2完全版”基本等价于炒冷饭。此版的音乐在Eternal版的基础上重遍，但风格和质量都不够好，因此倍受诟病。

IX 伊苏6 纳比斯汀的方舟
2003年9月 Ys 6—The Ark of Napishtim（PC）

剧情梗概：23岁的亚特鲁挑战艾伦西亚大陆边缘海域的迦南大漩涡，遭遇罗门舰队袭击后流落至被大涡环绕的离海孤岛，并邂逅了精灵族的后代们……

2002年末，由于当年发售的《VMJapan》和《Dinosaor》销量惨淡，Falcom再次陷入财政危机，濒临破产的消息甚至传到了国内。除了大量复刻旧作重卖，接连发行海外代理游戏以缓解尴尬境况外，开发中的Ys6也成为挽救Falcom的底牌之一。

Ys6是Falcom的第二部3D游戏（第一部是Dinosaor），也是Ys系列首次使用3D引擎的作品。尽管Falcom在3D方面起步较晚，但Ys6的3D画面表现却毫不逊色：将即时运算画面的视角固定并适时变动，同时以更细腻的光影水雾效果对环境进行渲染，使Ys6的3D画面在展示宏大场景之余，依旧表现出2D时代的精巧细致。系统方面，结合3D引擎的新战斗系统极大提升了游戏操作的爽快感，整体节奏也相当的明快。尽管剧情类似小品，但Ys6着实成功地标榜了Falcom新世代的技术实力。



“Ys”的老牌名号和Windows移植版的推广为Ys6奠定了坚实的受众基础，事实也证明Ys6的销售成绩相当可观，官方通贩的30000套限定版在游戏发售前一周就被热情的爱好者们订购一空，至于之前濒临破产的F社……Ys6发售数月之后便传来Falcom在东京证券交易所挂牌上市的消息，Falcom与韩国网络游戏公司签订合作计划的消息，Falcom觊觎中国手机游戏市场的消息，Falcom计划开发大型游戏系统的消息……种种消息背后的潜台词是“Falcom被Ys6救活了”，可喜可贺！！

X 伊苏 菲尔盖纳之誓约
2005年6月 Ys–The Oath in Felghana（PC）

Ys3的重制版，沿用了Ys6的游戏引擎，战斗系统也基本沿袭Ys6设计。值得一提的是Falcom这次在前期宣传时没有循例标榜“永恒化”将复刻旧作的意义无节制地升华，而是有意回避了作为原案的Ys3。猜想Falcom是要借此甩掉Ys3原作的外传性质包袱，把菲尔盖纳这部分的世界观充分延伸升级一下。不过写这段时游戏还没问世，只有等游戏入手后再作补充修正了。(YSF扩展了YS3的剧情,丰富了配角的性格)

一点补充，这时间在YsF已经发售很久之后。本作相对Ys6而言作出了不小的革新，魔法值采用条形结构表示，使本作更富动感性，之后的YsO也是沿用了此种设定，且加入了秘药增幅以及二段跳系统，比前作更富挑战性。不得不说这是一次成功的脱离Ys6的成功，虽然部分操作不同前作但是仍然将其处理得很好，使老玩家们不会觉得生疏，可喜可贺。



见证了Falcom兴衰沉浮的Ys系列，在一个精彩的开场后即陷入了无尽的探索与尝试。相对于一些中途窜红的知名游戏系列，Ys所担负的压力与责任也许会更沉重。是传承历史还是突破历史？这个问题摆在每一部Ys续作面前，问号一次大过一次。

XI 伊苏 起源
2006年12月21日 Ys origin（PC）

《伊苏：起源》是届满20周年的老牌动作角色扮演游戏《伊苏》系列最新作，承袭前两作的3D画面2D平面卷轴玩法，玩家可操作主角纵横于各种不同的迷宫关卡中，以灵活多样化的移动、跳跃与攻击方式，来与众多敌人以及巨大的头目级角色战斗。

有别于以往系列作皆以红发传奇冒险家亚特鲁·克里斯汀（Adol）为主角的传统，本作将时空背景回溯到《伊苏》初代作700年前之古伊苏王国末期艾斯塔里亚地方，并采用多位主角制，由擅长肉搏战的见习女骑士尤妮卡·托霸（Yunika Tovah）与擅长魔法攻击的天才男魔道师尤格·法克特（Hugo Fukt）以及尤格的哥哥托尔·法克特（Thor Fukt）（隐藏人物）担任主角。亚特鲁也会出现，在当3个主角全部通关后开启的竞技场模式中收集500000SP即可激活亚特鲁的隐藏模式及BOSS计时模式，但亚特鲁只能在竞技场和Time Attack模式中使用；其中亚特鲁的技能仿照YSF和YS6中的技能。6版亚特鲁在此取消冲斩跳，换作二段跳。



故事叙述由双子女神与六神官治理、借助黑珍珠之力而繁荣的传说之国伊苏，遭受突然出现的魔物军团蹂躏，并直逼王国核心的萨尔蒙神殿，因此女神与六神官利用黑珍珠之力将神殿漂浮到空中，避开魔物的侵略，但魔物们却建筑了通天的高塔侵袭而来。在此关键时刻，象征伊苏的双子女神却神秘失踪，于是六神官决定派遣精锐的骑士与魔道师前往魔物肆虐的地上世界，探寻女神的踪影。

XII 伊苏DS、伊苏2DS
2008年3月20日 イ-スDS（NDS）、イ-ス2DS（NDS）

本作是上世纪日本经典动作角色扮演游戏《伊苏》和《伊苏2》的强化移植版，游戏在保留原有游戏内容的前提下根据NDS的双屏和触摸特性加入了全新的攻击动作和连击系统，使用双屏的功能，玩家可以随时查看角色的体力、MP和地图等重要情报。《伊苏DS》除了更加便利的机能和系统之外，游戏中还追加了新地图“バギュ=バデット”和新的Boss。



游戏对应最多四人之间的无线联机对战，玩家之间要在限制时间内比较获得道具的数量，以此一决高下。为了使不同的人群都能获得游戏的乐趣，游戏提供四种不同的难度可供选择，当玩家破关之后还可以挑战“时间模式”或在“音乐鉴赏模式”中聆听自己喜欢的音乐。

XIII 伊苏1+2 编年史、伊苏7
2009年9月 Ys 1+2 Chronicles（PSP）、Ys SEVEN（PSP）

Falcom宣布，人气游戏《伊苏》系列PSP版新作《伊苏I&II 编年史》(Ys I＆II Chronicles)和《伊苏7》(Ys SEVEN)分别于2009年7月16日及9月17日上市，售价各为5040及6090日元。

《伊苏I&II 编年史》是2001年PC版《Ys I&II 完全版》的移植作，并在原作基础上追加新要素及全新背景音乐等。

《伊苏7》则是《伊苏》系列最新作，内容在亚特鲁的冒险日志上承接伊苏6，为阿尔达格的五大龙。有别之前人偶式的人物设计，此次采用了真实比例的人物模型。刚开始的人设惨遭国内玩家骂声一片，后来接近发售时的更改人设还是挽回了不少玩家。本作中亚特鲁将拥有EX爆发技，而且依然是多角色系统，主战角色由系列的一个人战斗变成多人合作战斗并且随时可以切换不同角色，且第一次真正意义上引入RPG中的技能系统。不同于EX爆发技，7名主战角色共有多达91种不同特色的技能，爽快的多人技能轰杀使本作在动作设定下冲向一个新的高峰（在这里F社有抄袭NAMCO社传说系列的嫌疑，但不能不说这是一部佳作）。最新引进的场景素材收集系统也是本作一大亮点，收集到的素材或用于完成NPC的任务，或用于合成强力的装备，大大增加了游戏的耐玩性。

伊苏系列的编年史

约2000年前

在艾坞洛贝大陆西边海域上的亚托拉斯地区，有翼人国度艾鲁迪恩建立，这个众神之国足足繁荣了一千年零七个月。

在艾鲁迪恩，艾玫拉司精制技术确立，黑珍珠、太阳假面等神器被制造出来。

有翼人雅露玛来到迦南之地，建造了气象控制装置纳比斯汀的方舟。

约1500年前

所有的有翼人舍弃了原有的肉体，其精神移植入用白艾玫拉司制成的完全肉体之中，真正的有翼人从此诞生了。从此，有翼人从被称为"精灵母"的白艾玫拉司的人造子宫中生出来。

约1000年前

随着海面的上升（首次），将纳比斯汀的方舟改造成为预防洪水的魔法装置。

学会了有翼人技术的人类，制造出龙神兵并将其用于战争之中。

由于人类渴求神的力量而解封纳比斯汀的方舟，导致方舟失控暴走并引起大范围的洪水。

海面再次上升，艾鲁迪恩整片大地被淹没于大海之下，众多有翼人精神升华（脱离肉体将自己带到只有精神才能存在的世界）。

雅露玛最终将方舟封印起来，同时间迦南外围出现了大漩涡。

约800年前

其中一个龙神兵出现自我意识，并且开始暴走，移动到菲尔盖纳，于是他成为了后来的魔王加尔巴兰。

不过最后被得到精灵加护的勇者用4个雕像封印。

一群有翼人带着太阳假面来到了塞尔塞塔，之后将力量赐予了当时的当地的人民，让塞尔塞塔这片本来荒芜的大地变成了可以耕种的沃土。

带着黑珍珠的2位有翼人漂流到现在被称为艾斯塔里亚的伊苏大地上（这两个有翼人就是之后被称为双子女神的菲娜和蕾娅）。

两位女神将黑珍珠的力量赐予了人类，并从中挑选出了6个在魔法技术上造诣高深的人类（也就是"六神官"）。

在两位女神和六神官的统治之下，伊苏王国诞生了，而且创造了一种被称为克莱里亚的魔法金属后（克莱里亚就是现在所说的银），伊苏走向了繁荣。

约700年前

由于从克莱里亚衍生出来的大群魔物侵占整片伊苏大地，为了逃避魔物的追击，伊苏被迫升至天空之中。但是魔物为了追击逃至空中的伊苏，在地上建造了达姆之塔，从而紧追至空中神殿。

两位女神发觉一切魔物皆源于黑珍珠，于是携带黑珍珠从萨尔蒙神殿失去踪影。6神官吩咐神殿骑士团以及魔法师们组成女神搜索队到地面进行搜寻。

最后发现一连串的事件皆为6神官之一卡因法克特的阴谋，卡因最后和黑珍珠融合成为魔王达姆，但最终被儿子托尔法克特打倒，而当时托尔所使用的银剑后来掉落在地面萝坦之树（弟）的根部。

两位女神为了封印"黑珍珠"进入了长眠状态，地面的魔物也随之消失，而石化的女神们和黑珍珠一起被安置在地底。（《Ys ORIGIN》）

约500年前

在塞尔塞塔，杀戮王走上了暴政的统治舞台，塞尔塞塔陷入了混战时代。但是由于英雄雷方斯和五忠臣的出现，亚雷姆最终被讨伐。

英雄雷方斯建立了塞尔塞塔王朝，并得到有翼人的信任被赐予了太阳假面。

魔道士吉克法克特带领罗门帝国大兵攻打塞尔塞塔，太阳假面的控制装置月之假面落入帝国手中。

五忠臣的后裔为了阻止太阳假面的暴走，将塞尔塞塔的都市封印于地下深处。最后，塞尔塞塔整片变成了一片大森林，而同时，月之假面也不知去向。

炼金术士加毕尔在阿弗罗加的森林深处发现了贤者之石，并得到克芬国王的信任，逐渐将克芬王国控制于自己的手中。

克芬王国将来袭的邻国塞贝举歼灭。

克芬王国企图支配全世界，但最后被六种力量结晶封印于异空间之中。同时，负责守护光之水晶的少女弗蕾丝妲因为在洞穴内使用魔法而被冰封。

41年前

麦克盖亚被罗门皇帝封为菲尔盖纳的领主，并建造巴雷斯坦城成为城主。

23年前（亚特鲁0岁）

在艾坞洛贝东北部的无名小山村中，亚特鲁克里斯汀诞生了。

雷德蒙特教堂的祭司尼古拉斯在伊鲁班兹的遗迹感应"神圣之力"。

尼露（也就是后来雷德蒙特教堂的修女）因为一些事情，在危难之时被尼古拉斯所救。

17年前（亚特鲁6岁）

亚特鲁从来访的商人口中得知外面的世界，于是开始对冒险充满了憧憬。

16年前（亚特鲁7岁）

巴雷斯坦城的城主麦克盖亚与加尔巴兰的余加兰德勾结。

麦克盖亚屠杀了勇者后裔居住的村子，幸存的人只有彻斯塔和妹妹爱蕾娜。后来城里的士兵长贝尔哈鲁特（也就是后来多奇和彻斯特的师父）把两兄妹托付给雷德蒙特镇镇长。

12年前（亚特鲁11岁）

在菲尔盖纳，多奇离开了家乡雷德蒙特小镇，踏上了冒险的旅途。

8年前（亚特鲁15岁）

阿弗罗加大陆大陆的森德里亚富豪多曼在某个小岛上发现结晶风暴。

大概是因为这样，封印克芬王国的结界开始失效，所以原炼金术最高顾问奥文尔的徒弟尼娜为了调查此时前往地面。

但是在降落到地面的时候受到冲击而失去记忆，在森德里亚地区的菲尔德沙漠中被冒险者斯坦所救。

7年前（亚特鲁16岁）

16岁的亚特鲁克里斯汀离开故乡，踏上了冒险的征程。（来到最初的冒险地艾斯塔里亚是亚特鲁离开家乡1年半后的事情）。

雷德蒙特教堂的比尔神父上任，一方面，尼古拉斯祭司成为巴雷斯坦城礼拜堂的管理者，开始有所异动。

同年，根据尼古拉斯的提案，巴雷斯坦城新增了钟楼建筑物。

艾斯塔里亚地下银矿被大肆开采，与此同时大量魔物出现，艾斯塔里亚岛屿外围出现了岚之结界。

6年前（亚特鲁17岁）

岚之结界出现半年后，亚特鲁来到了普罗玛洛克，并乘小船来到了艾斯塔里亚。亚鲁特打败魔法师达鲁库法克特，并且收集埋藏在艾斯塔里亚的全部6本伊苏之书。（《YS1》）

浮在天空地伊苏降回至艾斯塔里亚上，黑珍珠粉碎并失去了魔法的力量。两位女神从此沉睡于地下神殿之中。（亚特鲁冒险日记《失落的古代王国》）（《YS2》）

冒险者斯坦在福雷斯塔洞窟中发现了光之结晶，之后行踪不明。

5年前（亚特鲁18岁）

亚特鲁和好友多奇来到塞尔塞塔。

有翼人最后仅存的后裔艾鲁迪奥生命终结。

塞尔塞塔王朝的古代都市重现，由于亚特鲁的出现，太阳之假面被破坏，古代都市永远沉睡。（亚特鲁冒险日记《塞尔塞塔森林》）（《YS4 太阳假面（伊苏的黎明）》）

彻斯塔为了复仇开始假装为麦克盖亚效劳。

菲尔盖纳一带的火山活动频繁，魔物的数量开始大量增长。

4年前（亚特鲁19岁）

亚特鲁和好友多奇来到了菲尔盖纳。

由于彻斯塔的复仇计划，魔王加尔巴兰复活，但是被亚特鲁消灭。最后彻斯塔与加尔巴兰岛同归于尽。（亚特鲁冒险日记《菲尔盖纳冒险记》）（《YS3 伊苏的寻觅者》，《YSF 菲尔盖纳的誓约》）

3年前（亚特鲁20岁）

亚特鲁来到阿弗罗加大陆的港城森德里亚。

克芬王国的封印被解开后，森德里亚一带沙漠化速度加快。由于亚特鲁的奋战，贤者之石最终粉碎，克芬王国也再度灭亡。（亚特鲁冒险日记《沙之都克芬》）（《YS5 失落的砂之都-克芬王国》）

2年前（亚特鲁21岁）

伊布鲁家族的小女儿蒂拉离开母亲亚尔加和两位哥哥，之后跟随父亲拉多克加入了海盗船"多雷斯马里斯号"。

现在（亚特鲁23岁）

阿弗罗加西北地区上，持续了好几年的帝国与阿鲁达格之间的战争暂告停战。

亚特鲁在港都巴雷希亚再遇离别四年的好友多奇，并相约一起前往阿鲁达格。

途中，在艾迪斯镇见到阔别三年的蒂拉。

亚特鲁漂流到迦南诸岛。

被封印于迦南诸岛上的纳比斯汀的方舟复活，最后被亚特鲁以三把艾玫拉司剑所消灭。

（亚特鲁冒险日记"探求翼之民"）（《YS6 纳比斯汀的方舟》）

亚特鲁在迦南冒险的半年之后，开始前往阿弗罗加大陆的阿鲁达格地区。（亚特鲁冒险日记"阿鲁达格的五大龙"）（《YS7 阿鲁达格五大龙》）

大量魔物涌现，支配了艾坞洛贝的整块大陆。

英雄葛雷尔出现，将人们从魔物的支配中解放出来。

亚特鲁?岁

晚年的亚特鲁欲征服北极点，最终以失败告终。

亚特鲁63岁

亚特鲁去世。

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！Game Release List

发售表的整理向来是件微妙的事，如果碰到大作连发场合，即使是这种小小的编排也会相当过瘾，但是与之相对地，最近几期每当到了Wii和DS的时候就感觉除了家庭聚会就是科普软件，诚然，这是它们固有硬件的特点，但做为玩家来说，从中找到有兴趣的便要费番功夫了。而3月的大作潮即将到来，不知大家在春节期间把之前的作品消化到了何种程度…… □文/桔梗

PS3 PlayStation 3

	2010年3月		
3	★战地 反叛连2	FPS	EA
4	★信长的野望 天道	SLG	KOEI-TECMO
4	生化奇兵2（日）	FPS	2K GAMES
9	★最终幻想13（美）	RPG	SQUARE-ENIX
9	★生化危机5 黄金版（美）	AVG	CAPCOM
11	苍翼默示录（BEST版）	FTG	Arcsystemworks
11	失落的星球 殖民地（BEST版）	TPS	CAPCOM
11	头文字D Extreme Stage(BEST版）	RAC	SEGA
11	赤种杀机	AVG	MMV
16	★战神3	ACT	SCE
18	战神1+2收藏版（日）	ACT	SCE
18	黑暗骑士Darksiders（日）	ACT	THQ
18	★如龙4 传说的继承者	AVG	SEGA
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI-TECMO
25	教父2（BEST版）	AVG	EA
25	★VR网球	SPT	SEGA
25	战神3（日）	ACT	SCE
25	★北斗无双	ACT	KOEI-TECMO
	2010年4月		
1	职业棒球之魂2010	SPT	KONAMI
22	★尼尔 人工生命	ACT	SQUARE-ENIX
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM

XB360 XBOX360

	2010年3月		
3	★战地 反叛连2	FPS	EA
4	★信长的野望 天道	SLG	KOEI-TECMO
9	★最终幻想13（美）	RPG	SQUARE-ENIX
9	★生化危机5 黄金版（美）	AVG	CAPCOM
11	苍翼默示录（BEST版）	FTG	Arcsystemworks
11	失落的星球 殖民地（BEST版）	TPS	CAPCOM
11	梦幻俱乐部（白金廉价版）	AVG	d3p
11	少女巡航机G（白金廉价版）	STG	KONAMI
11	赤种杀机	AVG	MMV
11	光球战争（白金廉价版）	RTS	MICROSOFT
18	黑暗骑士Darksiders（日）	ACT	THQ
18	萌萌二次大战略2 豪华版	SLG	system alpha
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI-TECMO
25	★北斗无双	ACT	KOEI-TECMO
	2010年4月		
22	★尼尔 形态	ACT	SQUARE-ENIX
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
28	★旋光之轮舞DUO	SPT	GREV
28	WLO世界恋爱机构	AVG	5pb
28	★分裂细胞 断罪	ACT	Ubisoft

Wii W-i-i

	2010年3月		
1	洛克人10	ACT	CAPCOM
2	爱丽丝梦游仙境 电影	AVG	DISNEY
2	美国职棒大联盟2K10	SPT	EA
9	探险女孩	AVG	EA
9	萨姆与马克斯 第二季 穿越时空	AVG	Telltale Games
16	球拍运动	SPT	Ubisoft
16	废墟迷宫 再见月之废墟（美）	AVG	Teen
16	一起跳芭蕾	ETC	Deep Silver
16	一起游花园	ETC	Deep Silver
17	滑稽高尔夫	ETC	Deep Silver
23	★赤钢铁2	ACT	UBI
23	樱大战5 别了，吾爱(美）	AVG	SEGA
25	寂静岭 破碎的记忆（日）	AVG	KONAMI
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI-TECMO
28	★瓦力奥制造 自助魅力	ETC	任天堂
	2010年4月		
1	EA SPORTS 个人教练员	SPT	EA
22	★奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON

NDS Nintendo Dual Screen

	2010年3月		
2	★索尼克经典合集	ACT	SEGA
4	勇者斗恶龙4 被引导的人们（廉价版）	RPG	SQUARE-ENIX
4	勇者斗恶龙5 天空的新娘（廉价版）	RPG	SQUARE-ENIX
4	勇者斗恶龙9 星空守护者（廉价版）	RPG	SQUARE-ENIX
4	最终幻想4（廉价版）	RPG	SQUARE-ENIX
4	凯罗罗RPG 骑士、武者与传说的海贼	RPG	NBGI
6	口袋妖怪护林员 光之轨迹	RPG	任天堂
9	探险女孩	AVG	EA
11	欧洲四国语DS	ETC	学研
11	RPG工具DS	RPG	ENTERBRAIN
14	★口袋妖怪 心金（美）	RPG	任天堂
14	★口袋妖怪 魂银（美）	RPG	任天堂
16	★无限航路（美）	SLG	SEGA
16	一起跳芭蕾	ETC	Deep Silver
16	军事历史指挥官 欧洲的战争	SLG	Impressionware
16	鬼魂力量 创世纪（美）	SRPG	Idea Factory
18	战国时代VOL.1 主君传	ETC	TASUKE
18	战国时代VOL.2 军师传	ETC	TASUKE
18	战国时代VOL.3 猛将传	ETC	TASUKE
18	薄樱鬼DS	RPG	IDEAF
23	艺术的谋杀 命运卡片	AVG	任天堂
23	英雄的黎明	ACT	Majesco
25	大家的水族馆	ETC	TAITO
25	生徒会DS	ETC	角川书店
25	职业棒球 家庭竞技场DS	SPT	NBGI
	2010年4月		
1	★世界树迷宫3 星海来访者	RPG	ATLUS
1	超恐怖小说DS 青之章	ETC	alchemist
1	HUDSON & GReeeeN	ETC	HUDSON
1	宠物店物语DS2	ETC	TAITO
8	中国语游戏DS	ETC	IEK
8	韩国语游戏DS	ETC	IEK
22	★洛克人ZERO合集	ACT	CAPCOM
22	★奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
28	★勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2	RPG	SQUARE-ENIX
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
29	家庭教师 火热之战3 雪之守护者来袭!	TAB	TAKARA-TOMY

PSP Playstation Portable

	2010年3月		
2	但丁的地狱	ACT	EA
2	美国职业棒球2K10	SPT	Visual Concepts
11	★真三国无双 联合突袭2	ACT	KOEI-TECMO
11	火箭赛车	RAC	Halfbrick Studios
11	晓之阿玛尼卡与苍色巨神	AVG	cyberfront
11	横行霸道 唐人街战争（日）	AVG	cyberfront
11	勇者别嚣张3D	ACT	SCE
11	绝对英雄改造计划	SRPG	日本一
18	★高达生存突击	ACT	NBGI
18	但丁的地狱（日）	ACT	EA
18	★伊苏1+2&伊苏7合集	RPG	FALCOM
25	寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
25	公主联盟（BEST版）	SRPG	ATLUS
25	Saki 便携版	AVG	Alchemist
25	My Marry May with be	AVG	cyberfront
25	天神乱漫 Happy GO Lucky!	AVG	Russel
25	维他命Z 革命	AVG	D3P
	2010年4月		
1	皇家新娘	AVG	ASCIIMW
1	职业棒球之魂2010	SPT	KONAMI
1	一骑当千 交错冲击	AVG	MMV
2	★死或生 天堂	ETC	KOEI-TECMO
8	见习天使 黑白色	AVG	Cyberfront
8	茱迪的工作室 格拉姆纳特的炼金术士	AVG	GUST
13	指环王：阿拉贡的冒险	AVG	TT Fusion
22	★东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	RPG	ATLUS
22	★噩梦骑士	SRPG	ATLUS
22	向日葵 天空鹅卵石 携带版	AVG	角川书店
22	Canvas3 七色的奇迹	AVG	GN Software
22	★魔界战记 无限	RPG	日本一
22	★伊苏 菲尔干纳之誓	RPG	Falcom
22	跨越真实 便携版	AVG	Kadokawa Shoten
25	★合金装备 和平行者	ACT	KONAMI
28	绝对迷宫 格林童话	AVG	Karin-e
29	少女爱上姐姐 便携版	AVG	Alchemist
29	角川角色穿越大乱斗	AVG	ASCIIMW
29	★合金装备 和平行者（日）	ACT	KONAMI

PS3

2010年度最受关注的ACT「战神3」

GOW在ACT深度上与《鬼泣》、《忍龙》没有可比性，严格地说，它甚至无深度可言，属于典型的“一遍过”，但它之所以被称为史上最伟大的ACT游戏之一就是因为它拥有其他游戏中没有的那种“气魄”。作品从未公布直至如今的发售在即，一直牵动着无数玩家的心，我想对于这么一款具有特殊地位的作品来说，陈词滥调的进行游戏推荐明显是多余的。



↑本作名义上是系列的完结篇，但作为身经百战的玩家——你，信么……

PS3

早已走向成熟的系列「如龙4 传说的继承者」

本作是系列的第五部作品，系列从前作开始真正地成熟起来，也培养出了一大群铁杆支持者。作品自身的优秀是一方面，制作人名越地精益求精且不断扩充游戏要素则显得更为可贵。本作采用了系列首次的多主角多视点设定，力图运用更加生动的刻画来向人们表达故事的全部，而游戏剧情、分支事件和迷你游戏都是前作数倍以上。



↑辗转在四个主角之间，通过不同的角度来看清事件的全貌是本作的重点。

PS3/X360

展现出惊人素质的「战地 反叛连2」



《战地 反叛连2》是EA公司FPS大作计划的重头戏，这个业界巨头希望通过这部游戏和《荣誉勋章》新作来重新夺回FPS游戏之王的宝座。《战地 反叛连2》将会提供多兵种和超强载具供玩家使用，网络对战更是精心设计，提供多张地图和紧凑的模式。根据发行方EA公司宣布的数据，自2月初提供试玩Demo下载以来，已经有350万人次通过XBOX Live和PSN网络进行体验，而Demo下载已于北美时间2月25日结束。想再玩的话只能等到3月2日游戏正式上市。

PSP

「高达生存突击」事隔两月再度来临

《高达VS高达 NEXT PLUS》的发售日刚过两月，新作便要呈现在眼前，本作虽不是《高达VS》系列的作品，但号称将会是“《高达》动作游戏的新标准”。《高达生存突击》是由《高达战争》系列的团队负责制作，同时也会收录之前高达系列动画中出现的机体，包括《逆袭的夏亚》、《高达V》中的机体，据称机体总数将达300台，登场角色则超过100名。游戏的试玩版已于2月18日在PSN上提供下载，整体表现令人惊喜，同时试玩版的记录会继承到正式版。

「我是传奇！I Am Legend」

在本期中将为大家介绍新一代电视游戏机的普及过程。想要让游戏获得人气，首先，在理念上就要正确。然后还要去想办法，如何能让大众接受。席尔斯电视游戏系统就是经过了重重困难才最终获得世人认可的。另外，随着游戏的发展，关于游戏内容所带来影响的争论也日渐扩大。日后的恐怖、暴力类游戏的始祖级就在此时诞生了。 □文/零羽

游戏设计入门



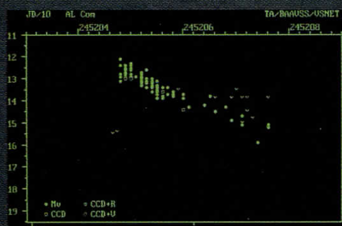
诺兰原则：好游戏应该要容易上手，却难以精通。无论是新手或是老手都能从中得到快乐。

麦克·阿布（Mike Albaugh）推论（由乔·迪库尔Joe Decuir转达）：好游戏应该要可以用单手来玩，如此一来剩下的一只手就可以拿着啤酒瓶或是用来拥抱女友了。

阿布的回应："乔可能是因为我一手拿着啤酒瓶陪他玩《坦克大决战》而且还干掉他，才下此定论。用单手同时控制两支摇杆还打得赢可不容易。其实当时我们都喝了不少啤酒。有些人认为，当他们微醉时会玩的比较好。我知道这对于我而言是事实，有些时候啦。话说回来，我因为相信艾德·罗特伯格（Ed Rotberg）可以在醉酒状态下突破他在清醒状态下在《太空侵略者》（Space Lnvader）里所创下的最高纪录，而损失了五块钱。我们故意将游戏机的控制面板弄得倾斜一些，避免有人将饮料放在上头。我们也在《美式足球》（Football）的轨迹球下方弄了个有网子的孔，因此，如果有人将饮料倒在里面，就会直接流到他的脚上。"

入侵家庭

70年代中期，Atari开始展开了另一个计划。这个计划对家庭所带来的冲击，和《乒乓》对大型游戏机产业所带来的震撼相同。在1974年，艾尔·阿尔空（Al Alcom）请晶片专家哈乐德·李（Harold Lee）着手开发无法复制的特殊晶片。面对日新月异的科技发展，哈乐德无法确定这是最佳的解决方案，但他当时说："我们可以将整个《乒乓》放入一颗晶片中，并将它接上电视机。"哈乐德开始设计晶片电路，至于布满电线的原型则是由妻子每晚花时间作出来的。在除去臭虫后，阿尔空便开始修正设计，最后他们制造出可以顺利运作的晶片。他们创造了一台合用的家用游戏机系统，但不知道该如何贩卖它。



阿尔空回忆道："当时，我们通过电话突袭了位于芝加哥的席尔斯·罗巴克百货（Sears&Roebuck），然后又巧遇汤姆·昆恩（Tom Quinn），他是运动用品采购商，也经手过"Odyssey"。几天之后，他便出现在我们办公室的门口。我认为他比我们更能洞悉此产品的潜力。

但是昆恩想要取得独家贩卖权利，而布西奈尔而想要看看是否还有其它的选择，所以他们没有立刻签约。"我们将家用系统带到纽约的玩具大展（Toy Fair）中。许多采购人员都驻足观看这个产品，但我们几乎一台也没卖出去。"无论到哪里，结果都是一样。除了席尔斯百货以外，没有人表示感兴趣。

席尔斯电视游戏系统



第一个家用《乒乓》的版本是布满线路的原型机。这个原型机被装在特制的木盒中送到席尔斯百货。然而，在展示时，却因为受到楼顶广播塔的影响而无法运作。后来阿尔空使它得以运作，而席尔斯百货为圣诞节假期下了15万部的《乒乓》订单，并将之称为"席尔斯电视游戏系统"（Sears Tele-Games）。

"他们付了钱，并负责所有的宣传。"阿尔空说道："这是我们最棒的一次经验。"然而，为了应付庞大的订单，Atari需要更多的资金。这时，唐·范伦铁恩（Don Valentine）来了，他是当时最具影响力的创投资本家。范伦铁恩可以提供1千万美元的信贷，但是他的条件包括了成为Atari的董事之一，而且他的态度很认真。

家用机版的《乒乓》的售价约为100美元，在1975年的圣诞节假期创下了惊人的销售量。谈到《乒乓》与已经发售三年的"Odyssy"比较测试，阿尔空回忆道："让我感到很惊讶的是，测试群有半个小时的时间可以玩游戏，在测试"Odyssy"的时候，他们大部分的时间都花在组装机器上。而面对《乒乓》时，主机接上电路后就开始"啪啦、啪啦"的响，他们就很高兴的玩了起来，不过，令人感觉比较讽刺的是，当他们被问及会购买哪个游戏机时，"Odyssy"获得了较高的支持率，因为它的零件比较多。回想起来，《乒乓》的复杂度太低，它真的太简朴了。



初期的竞争

Atari在1975年的成功后，大家都想在1976年的假期消费潮里参上一脚。在1976年，有一大堆公司都想推出抄袭"席尔斯电视游戏系统"的产品，包括Magnavox推出的升级版"Odyssey 200"主机，但是没有一家公司能够媲美Atari的成功。直到一家原先制造皮制品、后来转型制造充气式游泳池和玩具的公司进入市场后才改观。在拉夫·拜尔临门一脚的协力下（修正了射频外漏的问题），Coleco于1976年的圣诞节假期推出了"Telstar"系统，并且迅速地登上电视游戏行业的宝座。

爆发争议

1976年，Exidy推出了他们备受争议的《死亡大赛》（Death Race），使得大型游戏机开始登上报纸杂志的头条版面，并引来了一股批判的风潮，这股风潮甚至一直延续到今日。这款游戏是根据电影《2000年死亡大赛》（Death Race 2000，注解：这部电影中有席维斯史特龙参与演出）里的情节设计，玩家们藉由驾驶各式车辆压过在路上游走的尸体来获得分数，并彼此竞争。该游戏机不但引发对大型游戏机暴力成分的论战，更造成游戏界的不安。在布西奈尔的领导下，Atari仍坚守不在游戏中出现杀人类角色的政策。《死亡大赛》机台一共只制造了500台。

Cinematronics



1977年，向量图形游戏成为下一波革新的焦点。Cinematronics将赖瑞？罗森希尔的麻省理工学院硕士论文计划发扬光大。Cinematronics取得授权并发行了一款游戏。这款游戏就是《太空大战》，那是史提夫·罗素的《太空战争！》的变体版本。罗森希尔的"向量束"（Vectorbeam）技术，可以利用精确的X坐标和Y坐标在画面上产生图案，更可会出弯曲的图形，这是其它游戏中所使用的块状电视图案所不及的。

《太空大战》保有许多早期加入《太空战争！》的新功能，诸如重力/无重力/负重力、恒星/无恒星、以及超空间跳跃。它也增加了渐进式的破坏机制，所以玩家可以慢慢的摧毁对手。在旧版游戏中，只需一发便可以击破对手。在《太空大战》后的第一款"向量束"游戏是1978年的《格斗士》（Warrior）。这是一款双人对战的斗剑游戏，玩家以俯瞰视角控制挥剑砍杀的战士们。当然了，战士图像是以线条绘成的动画框显示在屏幕上。

后来为Cinematronics公司设计《装甲攻击》（Armor Attack），《星际城堡》（Star Castle），以及Gottlieb公司设计《反应炉大战》（Reactor）的提姆·史基利（Tim Skelly），不只参与了《格斗士》的开发，同时也在1979年参与了《坦克守卫战》（Rip Off）的设计。在《坦克守卫战》中，玩家在竞技场上控制着造型新奇的坦克（只比简单的几何图形复杂一些）画面中央有许多代表油槽的三角形，而敌方坦克（基本上都是两辆，在更难的关卡中则是三辆）会试图清除油槽并且摧毁玩家的坦克。这个游戏也有双打模式，两名玩家要不断躲避对方的攻击，然后想办法摧毁对方的坦克。这可以说是合作游戏模式的初期典范之一。

在某次访谈中，史基利说了个很有趣的故事。他说《星际城堡》里的星空实际上是取自某色情杂志上的女体曲线，不过，没有几个玩家可以辨认出来。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：小编们看过iPhone版《街霸4》的感受
本期问题策划：苹果饭



我不会买iPhone BY:北斗

iPhone版街霸4的画面相当强大，远超PSP，更毒说NDS了，不过……也就仅此而已了。本作的操作方式是利用了iPhone屏幕的多点触摸功能，左下角和右下角分别对应了方向键和拳脚，上方甚至还有专门的快捷键，这种操作方式看上去很炫很新潮，但同时也存在着数个问题：1、首先就是格斗游戏的手感，虽然操作变得更简洁，但这还是我们所熟悉和热爱的格斗游戏操作吗？对此，本人持保留态度。2、从试玩影像来看，由于至少要用到两根手指同时操作，iPhone的屏幕又不算“宽敞”，特别是当双方都在屏幕中央时，此时如果要按上方的快捷键就会严重影响玩家的视线。3、虽然不存在NDS那样的屏幕划痕问题，但是手指在屏幕上如此大量的运动势必会在上面留下无数的指纹，即便是贴膜后恐怕也不甚美观，除非，每次玩之前都先洗手……



苹果的东西在外观设计上一向都十足的吸引眼球，性能也堪称强大，但是就泛用性和实用便利性来讲，就让人不敢恭维了。

iPhone是有趣的玩具，但并非我想要的。



不要混了，苹果天下一统 BY:风林

触摸、重力感应、大屏——除了没俩屏幕，iPhone在硬件上确实已经完胜现有专业掌机平台了。iPhone是大势，这没有疑问。未来的玩家会越来越倾向多功能和简单化，而身上背太多的娱乐设备也不轻松，iPhone这一几乎集合了所有娱乐元素和功能的设计，彻底实现了一机在手，好玩全有的目标。所以传闻索爱要推出PSP和手机的结合体，任天堂也要给任天堂添加电话通信功能，都是让苹果逼的。看过那段《街霸4》视频后，感觉这俨然就是下一代掌机平台的学习对象。很可能在本届E3亮相的NDS2和PSP2，定要吸收不少iPhone的特长，并给自己武装上新的功能。不过本胖是不赞成任天堂给触摸笔加上震动的，那种缺乏感受的操作方式还震动纯粹多余了。

看看SONY现在在干什么？整合PSN网络。苹果的网络营销模式和渠道正是现在索任所欠缺的，也是PSN的目标；再看看任天堂，NDS2的传闻不绝于耳，LL的登场已经确实的把苹果作为未来的竞争对手。而随着iPhone上的游戏软件数量和质量的飞跃式增长提升，索尼和任天堂在掌机娱乐平台上的日子肯定会非常难过。

苹果正在诱惑索尼和任天堂的消费群体，三方大战可能会提早打响。至于微软，也必有看点。不过任天堂缺乏苹果、微软和索尼这样综合的实力，未来的变数让人无法想象。



手机这么强大了 BY:翅膀

我激动了，手机游戏如今都进化到如此程度了，看来我是火星人，或者是那美克星人，几年前在认为手机游戏只有点阵式的迷你游戏，现在iPhone这素质，简直就是次世代的掌上游戏机啊。PSP、NDS，全都不在了，索尼、任天堂你们败吧，不进取，就要被人活宰。



话说苹果真的是很强大，将自己的手机进化到如此强劲的性能，对比传统游戏界的大佬们，人家已经抢先一步跨入了次世代，看看那画面，看看现在开发人员往iPhone的跳槽频率，手机一统掌上娱乐的时代已经悄然来临。PSP是四年前的性能，NDS是五年前的性能，在硬件更新如此高速的IT业，PSP和NDS都越发显得过时了，手机游戏在不断进化，而传统的掌机游戏却还是几年前甚至十几年前的老理念。是时候了，该出新机器了，不是变个外壳翻炒一下，而是真正的更新换代，这是必须的。iPhone的《街霸4》是个警示，落后就要挨打，落后就要被淘汰，被时代，被历史所淘汰。游戏界的元老们，尤其是日本游戏界的，快清醒过来吧，再过两年，苹果就该统一天下了，到时候后悔可来不及。



iPhone能当游戏机！？ BY:零羽

如果没有看到iPhone实机，而只是看到游戏画面的话，我肯定以为这是次时代主机上的游戏。看这画面、看这声效，真的是达到了家用机的标准。现阶段的掌机中，估计PSP还能与其比上一比，NDS可真的是汗颜了。



现在的掌机都开始追加各种的额外功能，尽可能的让不玩游戏的人也去关注它，而iPhone本来并不是游戏机，但它上面的游戏却做到了可比最高端的游戏主机。这对于掌机市场，将会是何等的冲击呢？不过，说起来，iPhone毕竟不是游戏机，它在操作感上肯定是比不了掌机的。看着真人演示用iPhone玩《街霸4》，那小巧的主机屏幕上还要显示操作键，当你把手放上去后几乎一半的屏幕都被遮挡了，视觉效果上会受影响不说，用触摸屏来操作的设定，肯定是不如实体按键好用了。尤其是用惯了摇杆的玩家，恐怕很难接受吧。

使用触摸屏来代替全部按键的设定，还是给人很新鲜的感觉，但这种方式对iPhone的破坏程度，恐怕就只有亲自玩上一段时间才能知道了，但愿不会出现反应失灵或是液晶屏断裂的情况。



人们称之为「时代」 BY:桔梗

与任天堂和索尼相比，iPhone（苹果）在游戏市场的优势在于游戏软件的价格和数量。今年9月份苹果曾表示，苹果在线应用商店里有21179款iPhone游戏，而只有3680款任天堂掌机游戏和607款索尼PSP游戏。同时，多数iPhone游戏的价格不足10美元，而任天堂和索尼游戏软件的价格一般介于25美元到40美元之间。

iPhone这个东西给我的印象是，除了电话功能外，其他方面都超强。至于游戏方面更是不用说了，时至今日，你可以在那上面看到很多熟悉的游戏系列，可能它们称不上最好的一个版，但你一定会觉得“HO！挺像那么回事”，做得基本都不次。然而在iPhone版《街霸4》公布的这些天，在我们为之抱怨这么一来就没有手感了的同时，对其游戏的表现力不由得从心底发出惊叹。这两



天正值老任的峰会，会上公布了北美版的DSiXL（日本版的DSiLL）及售价。两部操作最相近的掌机又要展开新一轮的对抗，若要再放远点说的话，今年的E3上也许还要公布新的掌机。DS、PSP、iPhone，这个“异质”市场的未来格局还真不太好说。



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

超级街头霸王4（X360/PS3）/冰上舞蹈（Wii）/赤钢2（Wii）/九十九夜2（X360）/勇闯尸城2（X360/PS3）/神鬼寓言3（X360）/无限航路（NDS）/细胞分裂 断罪（X360）/越狱 阴谋（X360/PS3）/正当防卫2（X360/PS3）/战神3（PS3）

火线点评 点评时下流行游戏软件

生化危机5 AE版，新增章节二连发

生化奇兵2，探寻Bigdaddy真由来

异形对铁血，三方势力的生死决战



HACK帝国 回顾经典作品的修改版

MD版34款HACK作品推介（上）

斗剧欣赏 国内外街机赛事

2009年日本街机比赛赛事精选（三）



动漫剧场 游戏改编动画赏

《战场女武神》动画连载13-15集

经典CG欣赏 回顾以往的经典影像

《死或生3》CG开场&结局精选集

特别收录 光盘内附赠内容

《光环传奇》官方动画第一集



20Min 《超级街霸4》公开新人物 《街霸3》三成员正式加盟

预定4月推出的《超级街霸4》于日前公布了3名新参战角色，并放出新角色对战影片与全部9名新参战角色的最新宣传影片。本次所公布的3名新参战角色都是来自《街霸3》的人气角色，包括热血空手道少女真琴（Makoto），少女忍者息吹（Ibuki）以及英国绅士拳击手杜德利（Dudley）。目前仅剩下一名角色还没有公布，也算是在发售前留下的唯一悬念，估计官方会在不久后公开。本作预定4月28日推出，一般版价格4990日元，典藏版价格5990日元，额外收录原声配乐CD、特典影片DVD、角色插画小册子等周边。



20Min 知名续作年内陆续公开亮相 发售前期宣传攻势互不相让

本次的新作介绍中有很多知名作品的续作，例如《九十九夜2》。本作承袭前作的大规模战场动作玩法，玩家将操作不同种族与势力的英雄角色，施展剑术魔法等拿手招式，挑战成千上万的庞大军队，体验一骑当千的战斗快感。还有Capcom的《勇闯尸城2》，游戏的故事背景设定在前作数年后，当年造成僵尸危机的病毒在游戏落幕后并未受到控制，而是在无防备状态下扩散到全美国，使得美国各地不断遭受僵尸的侵袭。另外本次收录的新作视频还有《赤钢2》、《神鬼寓言3》等知名续作，看来今年又有很多游戏可以期待了。



15Min 大品牌大制作 光环谱写传奇

作为微软游戏主机上人气超高的作品，《光环》被改编为动画作品并不意外。这套类似《黑客帝国动画版》的《光环 传奇》动画版由六部短片组成，微软邀请了五家日本大社担任制作，包括曾制作《星际牛仔》剧场版《天国之扉》的Bones以及制作过《美少女战士》、《七龙珠》等经典TV动画的“东映动画”等等。所以，本片的精彩自然不容错过。



10Min MD版修改作品 回顾儿时的感动

搜集HACK版游戏不是件容易的事，特别是还要能够在PSP上完美运行的。之前两期赠送的CPS1游戏就有很多不支持PSP的现象，而本期小沛找来了一共68个修改版的rom，已经测试过的本期光盘就送，其余的下期收录。这些作品很多都是当初的经典，相信80后的玩家们会特别有感触，而90后的朋友们，就当成是在博物馆里参观怀旧一下吧。



10Min 生化5AE，新篇二连发 异形对铁血，三方大混战

《生化危机5 AE版》是以2009年3月推出的《生化5》为基础所制作的加强版，游戏共收录2段新章节，其中1段为“迷失于梦魇之中”，第2段则叙述本篇故事中Jill与Josh结伴逃出三胞公司的惊险逃亡过程。《异形对铁血战士》这个系列在各个平台上都有作品推出，并且不乏佳作。本次登陆次世代家用机的为第一人称射击类型。本作描述发生在人类、异形及铁血战士三个种族之间的战斗，玩家可从三者中任选其一来进行游戏，完成不同的故事剧情任务。此外，本期节目中还有《生化奇兵2》的点评，请大家不要错过。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

